Animeland #202

Animeland アニメランド

#202

LE 1ER MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA

WWW.ANIMELAND.COM

ÉVANGELION
DÉCRYPTAGE D'UNE ŒUVRE

SAINT SEIYA
DÉCHÉANCE D'UNE SAGA MAGISTRALE

DRAGON BALL
DOSSIER SPÉCIAL : 30 ANS DE SUCCÈS !

ISSN : 1148-0807
FÉVRIER MARS 2015

M 03002 - 202 - F: 6,95 € - RD

DOM 8 € • TOM 1.390 XPF • BEL 8,40 € • 13,50 FS • LUX 8,40 €
12,99 $CAN • 85 DH • MAY 9 € • PORT. CONT. 8,40 € • 5250 FCFA

DRAGON BALL © 1984 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc.

FÉVRIER / MARS 2015

JE SUIS
CHARLIE

La liberté d'expression est
un des trésors de notre nation.

Hommage envoyé par l'artiste japonais
Atsushi KANEKO *(auteur de* Bambi, Soil, Wet Moon*...)*
en mémoire des victimes de janvier 2015.

AnimeLand n° 202 •
Février-Mars 2015 • 6,95 €

- Publication bimestrielle d'**AMN**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 7, rue de Paradis · 75010 PARIS
- **Directrice de publication** Émilie JOLLOIS
  direction@animeland.com
- **Rédacteur en chef** *Christopher* MACDONALD
- **Coordinatrices éditoriales** Marion COCHET-GRASSET et Mélanie RAMET **redaction@animeland.com**
- **Publicité** *publicite@animeland.com*
- **Marketing & Communication**
  marketing@animeland.com
- **Abonnements & anciens numéros**
  abonnement@animeland.com
- **Conception graphique** Wilfrid DESACHY, Jess GRINNEISER, VIKY (logo)
- **Mise en page** Wilfrid DESACHY
- **Corrections** Sonia JENSEN
- **Ont collaboré à ce numéro :**
  Yasmine BAOUCHE, Wallo BIKOUTA-MENGA, Gersende BOLLUT, Hope CHAPMAN, Pa Ming CHIU, Séverine CHOUGNY, Marion COCHET-GRASSET, Nick CREAMER, Romain DASNOY, Wilfrid DESACHY, Jean-Philippe DUBRULLE, Gabriella EKENS, Loria ELERIAN, Gwenaël JACQUET, Paul JENSEN, Kara, Sébastien KIMBERGT, Christopher MACDONALD, Charles-Édouard MANDEFIELD, Theron MARTIN, Pierre MAUGARD, Méko, Nicolas MEUNIER, Rui PASCOAL, Gaël PERIAC, Matthieu PINON, Mélanie RAMET, Rebecca SILVERMAN.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  7, rue de Paradis · 75010 PARIS
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2015 par leurs auteurs.
Couverture : © BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc.
Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, ADN – Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Black Box Éditions, Buena Vista, Casterman, Citel Video, Crunchyroll, Delcourt, Doki Doki, Gainax, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Komikku Éditions, Kotoji, Kurokawa, Le Pacte, Nobi Nobi !, Ototo, Panini, Pika Édition, Production I.G, Rue de Sèvres, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tonkam, Wakanim.tv, The Walt Disney Company
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
- **Imprimé en France** par la SOCIÉTÉ D'IMPRESSION DU BOULONNAIS (Zone Industrielle de la Liane, BP 343, 62205 BOULOGNE-SUR-MER).
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** DESTINATION MÉDIA 01 56 82 12 00.

« 30 ans qu'ils nous cassent les boules ! »
Le rédacteur fou.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand directement sur votre smartphone !

ÉDITO

Bienvenue dans le Nouvel AnimeLand !

AnimeLand, c'est notre madeleine de Proust à nous, fans de culture populaire japonaise,

qui venons de rejoindre la nouvelle équipe de rédaction. Qu'on l'ait lu régulièrement ou par intermittence, religieusement page à page ou par feuillets soigneusement sélectionnés, il reste le magazine de référence de ce que l'on appelait autrefois la culture *otaku*. Mais le web a débarqué avec ses news transmises à la vitesse de la lumière, et on ne peut plus lire la Presse aujourd'hui comme on la lisait hier. C'est pourquoi nous avons décidé d'apporter des changements de fond à ce magazine que nous aimons tant. Nous allons prendre le temps qu'il faut pour vous offrir un titre qui colle à ce qui se fait de mieux en terme de Presse : nouvelle maquette, articles de fond, dossiers exhaustifs, avec cette volonté d'apporter une opinion et de donner du sens à des arts qui ont conquis le plus grand nombre – qui n'a pas entendu parler de manga, de nos jours ? Tous ensemble, et grâce à vos retours, nous avons l'opportunité de devenir la nouvelle référence d'une presse dédiée à la pop culture. ■

Christopher MACDONALD

© Bird Studio / Shueisha, Toei Animation

SOMMAIRE

6 J'aime / J'aime pas
7 Arrêt sur image : Ghost in the Shell
8 Anime Grand Prix

ANIMATION

SIMULCAST

10 Top 5 de l'automne 2014
12 Top 5 de l'hiver 2015
14 Liste de diffusion simulcast

16 Abonnement

DOSSIER DRAGON BALL

18 Ouverture
20 Dragon Ball, 30 ans après
24 Infographie : la saga en chiffres
26 Interview de Stéphane FERRAND
28 Infographie : l'origine des noms des personnages
29 Biographie du maître Akira TORIYAMA
34 Jaco, patrouilleur galactique
35 Battle of Gods
36 Interview avec Kôzô MORISHITA
38 Influences

42 Arrêt sur image : Miss Hokusai

POPCORN

44 Saint Seiya La Légende du Sanctuaire
48 Souvenirs de Marnie
50 Expelled from Paradise
52 Les Nouveaux Héros

56 Ronja, fille de brigand
58 Gundam the Origin
60 Les univers de Yasuhiro YOSHIURA
62 Portrait de voix : Florine ORPHELIN
64 Nostalgie : Cobra

MANGA

69 Arrêt sur image : Poison City
70 Le Chef de Nobunaga
72 Demokratia
74 6 000

75 Enquête lecteurs : on a besoin de vous !

DOSSIER NEON GENESIS EVANGELION

76 Ouverture
78 Du cellulo au papier

80 Symboliques et traditions hébraïques
84 "Je ne veux pas fuir !"
86 La fin introspective

88 Prisonnier Riku : la polémique lors de sa sortie en France
90 Young Black Jack
92 La Fille de la Plage

JEU VIDÉO

94 Persona 4 Arena Ultimax

GUIDE

96 Animathèque
100 Mangathèque
104 Shopping

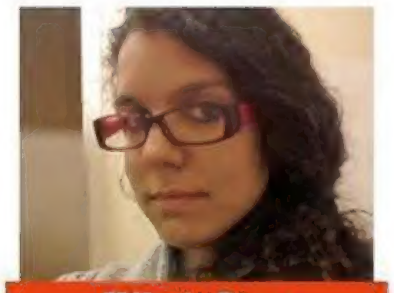
IRL

108 Cosplay
112 Reportage : l'expo Ghibli
114 Agenda : à ne pas rater

056
Ronja, fille de brigand

© GAINAX khara/Project Eva.
© GAINAX khara/Project Eva.M
Ronja : fille de brigand © 2014 LINDGREN Astrid / Polygon

J'AIME/J'AIME PAS



Mélanie Ramet

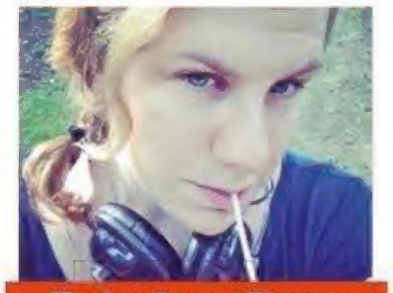
TOP ! Surprise par *Shingeki no Bahamut Genesis*, un coup de cœur pour *Sanzoku no Musume Ronja* et un *Ghost in the Shell* en 2015 attendu avec impatience !

BIDE ! *Gundam Reconguista in G*, à mon grand regret. À retenter une fois la série finie.

Wilfrid Desachy

ÇA TUE ! L'expo Ghibli, qui est malheureusement sur le point de se terminer mais laisse un souvenir impérissable à ses visiteurs.

ÇA PUE ! Je n'aime pas les films de *Saint Seiya* en général. Mais ce dernier en date, c'est pire que tout !



Marion Cochet-Grasset

TOP ! Complètement hypnotisée par l'*opening* de *Death Parade* : musique entraînante et ton franchement décalé.

BIDE ! L'Italie puis le Japon, c'est bien, mais à quand *Lupin III* sur nos écrans français ? Je râle !

Cédric Littardi

J'AIME ! *Kill la Kill*, la série la plus créative et démente depuis bien longtemps...

JE N'AIME PAS ! *Saint Seiya* le film, dont l'existence même est une anomalie de l'histoire.

Christopher Macdonald

TOP ! *Shirobako* : j'adore les *anime* qui parlent d'*otaku* ou de l'industrie de l'animation. Voir certains de mes amis parmi les personnages est vraiment sympa !

FLOP ! *Saekano* : mes amis le trouvent très bon, mais je n'ai même pas pu finir le premier épisode.

Rui Pascoal

TOP ! Je suis ravi que les 30 ans de *Dragon Ball* remettent en exergue l'œuvre du génie Akira Toriyama.

FLOP ! C'est triste de voir que les rééditions de *Dragon Ball* (*manga* comme DVD) n'ont de *collector* que leurs noms en ne proposent aucun vrai bonus.

Pa Ming Chiu

GLUP ! *Jabberwocky* : une sorte de *Ligue des Gentlemen Extraordinaires* version *manga*, avec un graphisme inspiré de Franck Miller. Singulier et magnifique.

PAS GLUP ! *One Piece* 73 : *sides stories* et personnages trop nombreux ; récit et graphisme de plus en plus fouillis...

Gersende Bollut

TOP ! La parution vidéo de *Si tu tends l'oreille*, l'ultime production Ghibli permet enfin de découvrir cette jolie chronique adolescente.

PIRE TOUT PIRE ! La synthèse approximative et les chansons navrantes de *Sauvons le Père Noël*, une œuvre destinée au très jeune public.

Kara

TOP ! *Avatar, The Legend of Korra* : sa fin restera un moment historique dans l'animation jeunesse américaine !

FLOP ! La hype bien pensante autour de la descente en flammes du film 3D de *Saint Seiya*.

Yasmine Baouche

TOP ! À l'ère du *street art*, si personne ne s'est attardé sur ce que font les Japonais dans le domaine, c'est bien dommage !

FLOP ! Comment se fait-il que quand je parle de l'*anime Michiko to Hatchin*, j'entende si souvent « *'connais pas* » !?

Matthieu Pinon

GROS COUP DE CŒUR ! *Jabberwocky*, tempête dans l'univers *seinen* et Junji Ito invité au festival d'Angoulême !

BIDE ! L'offre légale confuse dans ses tarifs. 1,50 € l'épisode de *Kuroko* en streaming, 36 € les 13 en DVD...

Méko

J'AIME ! Le coffret de Bakuman est très intéressant. Un kit surprenant pour 15 € !

J'AIME PAS ! Si Scarlett Johansson interprète Motoko Kusanagi dans le film de *Ghost in the Shell*, je me suicide en avalant toutes mes figurines de Tachikoma !

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL
新劇場版
©Shirow Masamune・Production I.G/KODANSHA・GHOST IN THE SHELL: THE MOVIE COMMITTEE. All Rights Reserved.

GHOST IN THE SHELL

Le come-back de Ghost in the Shell continue avec l'annonce d'un nouveau film attendu pour l'été 2015 ! Sous la direction de Kazuya Nomura, Kazuchika Kise (réalisateur sur Ghost in the Shell: Arise) revient au chara design et Tow Ubukata au scénario. Cornelius rempile pour les musiques quant à Maaya Sakamoto, sa participation est confirmée mais reste encore à découvrir... ■ **MR**

Votez

pour les meilleurs *anime* et manga de 2014

22e Anime & Manga Grand Prix

Animeland アニメランド
LE 1er MAGAZINE DE L'ANIMATION & DU MANGA WWW.ANIMELAND.COM

Pour participer, votez sur internet ou utilisez le bulletin ci-contre, mais n'inscrivez qu'un seul choix par catégorie.

Votez dès à présent sur
http://bit.ly/anime-manga-grand-prix

anime

Meilleur *anime* japonais 2014

.....

Meilleure série d'animation internationale 2014

.....

Meilleur film d'animation japonais 2014

.....

Meilleur générique ou chanson 2014

.....

Meilleur doublage français 2014

.....

Meilleur *anime* de tous les temps

.....

Meilleur personnage animé 2014

.....

Meilleur espoir *anime*

.....

manga

Meilleur manga 2014

.....

Meilleur one-shot 2014

.....

Meilleur shônen 2014

.....

Meilleur shôjo 2014

.....

Meilleur seinen 2014

.....

Meilleur yaoi 2014

.....

Meilleure BD au style manga 2014

.....

Meilleur espoir manga

.....

Conformément à la loi informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires.

Envoyez vos réponses avant le **15 mars 2015** à : AnimeLand - 22e Anime & Manga Grand Prix – 7, rue de Paradis 75010 Paris // Vous pouvez aussi voter sur Internet : *http://bit.ly/anime-manga-grand-prix*

❒ M. ❒ Mme ❒ Mlle Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌋⌊_⌋ Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance : ⌊_⌋ ⌊_⌋ ⌊_⌋ E-mail : .....

SIMULCAST

LES 5 SÉRIES QUI ONT MARQUÉ LA SAISON PASSÉE

Rubrique réalisée par Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet

SWORD ART ONLINE 2

Le dernier épisode de la série tapait en plein dans le mille, de la superbe animation des combats à l'ouverture sur la suite. Le travail sur les couleurs et la lumière lors de l'adieu virtuel de Yuuki était absolument magnifique, la musique utilisée à bon escient, et la précision et la profondeur des expressions d'Asuna valaient le détour. *Sword Art Online* reste une belle série dans l'ensemble et ce dernier épisode a su se montrer à la hauteur.

Les dernières scènes n'étaient pourtant pas aussi fortes que la pièce maîtresse, bien qu'elles annoncent clairement la suite. *Sword Art Online* a parfois lutté (et échoué) mais son scénario a su rester digne d'intérêt. Ainsi, on aura l'agréable impression de voir une seconde saison s'achever sur un *arc* qui sait traiter ses sujets et se termine en beauté. Bien joué, SAO, tu t'en es bien tiré. **Nick Creamer**

Diffusion : Wakanim

Nombre d'épisodes : 24 x 24 min

★★★★★

Tokyo Ghoul © 2014 ISHIDA Sui / Studio Pierrot

Diffusion : Wakanim
Nombre d'épisodes :
13 x 24 min (première partie)

★★★★★

FATE/STAY NIGHT : UNLIMITED BLADE WORKS

Comme pour Kotomine Kirei et sa blonde amie, les années de lune de miel avec cette série sont finies pour moi. Je me suis trop habituée à ses points forts, et ses faiblesses n'en sont devenues que plus visibles. C'est comme si la série avait tout donné bien trop tôt et commençait à lutter pour présenter ce qu'il reste à voir. Malgré ce sentiment négatif, la première saison de *Fate/stay night : Unlimited Blade Works* est un succès par la qualité de traitement de ses thèmes et personnages, un divertissement à l'action spectaculaire, l'équivalent d'un bon blockbuster hollywoodien. En espérant que la prochaine saison suive le mouvement. **Gabriella Ekens**

Diffusion : ADN
Nombre d'épisodes :
24 x 23 min

★★★★½

AKAME GA KILL!

Vue dans sa globalité, *Akame ga KILL!* remplit bien son rôle de série un peu bête mais terriblement amusante, qui ne se prend pas vraiment au sérieux mais montre pourtant que n'importe qui (sauf le personnage du titre !) peut mourir à n'importe quel moment. La création des personnages a été inégale et un peu bancale, et la frivolité avec laquelle la série a joué avec les décors et le niveau technique a parfois entaché la mise en place de son univers. Certes, la profondeur et la richesse des détails ne sont pas vraiment essentiels pour assurer le succès d'une série comme celle-ci. **Theron Martin**

Diffusion : Crunchyroll
Nombre d'épisodes :
24 x 23 min (série en cours)

★★★★½

PARASITE

Au moment où j'écris cet avis, la série compte quatorze épisodes ; douze autres sont donc à attendre. Sauront-ils apporter les réponses que nous espérons et que Shinichi semble attendre autant que nous ?
Parasite est une bonne série mais les énigmes s'empilent sans qu'aucune explication ne soit donnée. Les personnages avancent malgré tout, laissant le doute planer toujours plus. L'extermination de l'espèce humaine semble ne plus être un but aussi évident pour les parasites, ils s'infiltrent, apprennent, et Shinichi est forcé d'évoluer dans ce contexte sous la menace constante de tout ce qui l'entoure, humains ou non. Espérons que les épisodes suivants nous réserveront un peu plus d'action et de révélations car si ces quatorze épisodes ont permis à la série de poser toutes ses questions et aux spectateurs d'en imaginer les réponses, une certaine routine commence à s'installer... **Mélanie Ramet**

Diffusion : ADN
Nombre d'épisodes :
13 x 23 min

★★★★½

TERRAFORMARS

Si une autre saison venait à voir le jour, sa fin serait parfaitement acceptable. Le dernier épisode de la série était amusant et a su captiver le public en attendant une suite. Mais si tout devait se terminer à ce stade de l'histoire, ça n'en ferait qu'une énorme pub pour le *manga* dont elle est tirée. Et alors que j'écris cet avis, aucune nouvelle officielle n'est en vue...
Si la série s'arrêtait effectivement là, j'aurais malgré tout envie d'accorder du crédit à *Terraformars*. Je m'étais attendu à une pâle copie de *L'Attaque des Titans* et les premières maladresses de la série n'avaient pas aidé. Mais *Terraformars* n'a pas abandonné, et au lieu de tomber en morceaux, l'équipe de la série a persévéré. Chaque erreur a été compensée par un divertissement simple et explosif. Doucement mais sûrement, cette petite série s'est obstinée et frayé un chemin jusqu'à mon cœur. Sans être parfaite, elle offre une bonne tranche de fun dans ses meilleurs moments. **Paul Jensen**

MENTION SPÉCIALE

Diffusion : Wakanim
Nombre d'épisodes :
12 x 25 min

★★★★

SHINGEKI NO BAHAMUT GENESIS

Peu de gens semblaient enthousiastes à l'annonce de cette série... mais elle a fini par surprendre une majorité des spectateurs ! J'ai moi-même été très étonnée par la montée en puissance au fil des épisodes et lors du final explosif alors que je n'avais commencé à regarder la série que pour ses graphismes ! *Shingeki no Bahamut Genesis* est une preuve que l'adaptation animée d'un jeu de cartes peut être vraiment réussie si la réalisation et l'écriture font l'objet d'un grand soin. Une suite pourrait voir le jour si l'on en croit la dernière image du dernier épisode... et je dis oui ! **Mélanie Ramet**

Fate/stay night : Unlimited Blade Works © 2014 NASU Kinoko, Type-Moon / Ufotable
Red Eyes Sword - Akame Ga Kill © 2014 TASHIRO Tetsuya / White Fox
Shingeki no Bahamut GENESIS © 2014 Cygames / Mappa

LES 5 SÉRIES LES PLUS PROMETTEUSES !

TOKYO GHOUL √A

La première saison nous avait laissé sur un *cliffhanger* sans pitié, que cette nouvelle saison a su nous faire oublier dès les premiers instants en enchaînant directement après les événements précédents ! Les nouveaux personnages font leur apparition très rapidement et ceux que nous suivions déjà dans la saison précédente ont avancé dans leur nouvelle vie. La transformation physique de Ken traduit une prise de conscience et il nous entraîne sur un nouveau chemin. Je garde tout de même une réserve sur les nouveaux personnages... J'espère qu'ils sauront sortir un minimum des stéréotypes habituels et nous surprendre. En tout cas une chose est sûre : cette saison s'annonce macabre à souhait... **Mélanie Ramet**

Diffusion : Wakanim
Nombre d'épisodes : 12 x 25 min

★★★★★

Tokyo Ghoul © 2014 ISHIDA Sui / Studio Pierrot

ASSASSINATION CLASSROOM

Diffusion : ADN
Nombre d'épisodes : 22 x 23 min

★★★★

Koro-sensei porte bien son (sur)nom. Le professeur alien fait des promesses de mort à ses élèves s'ils ne trouvent pas un moyen de le tuer, le tout cautionné par le gouvernement, obligé de se plier aux exigences de l'enseignant d'un autre monde. Rien d'exceptionnel dans ce premier épisode qui reste pourtant assez divertissant. On se demande tout de même où l'histoire va nous mener car, dès le début, le professeur a déjà imposé sa loi mais fait figure d'enseignant au grand cœur, offrant à ses élèves conseils et réconfort. Pas d'habituelle introduction du contexte, les personnages sont présentés tout au long de ces premiers épisodes et tout ce que nous savons tient en quelques mots. Si ce début paraîtra un peu fade, la suite pourrait être très intéressante.

Mélanie Ramet

ROLLING GIRLS

Diffusion : Wakanim
Nombre d'épisodes : ? x 24 min (inconnu)

★★★

Le premier épisode de *The Rolling Girls* offre un divertissement acidulé avec un côté tranchant, et on se demande lequel de ces deux aspects prendra le dessus au fil des épisodes. Quoi qu'il en soit, la série reste vraiment très amusante à regarder, voire à admirer... On verra ce qu'il en est lorsque l'intrigue se dévoilera davantage mais elle a du potentiel, attendons de voir comment il sera utilisé. **Rebecca Silverman**

MARIA, SORCIÈRE DE GRÉ, PUCELLE DE FORCE !

Diffusion : ADN
Nombre d'épisodes : 12 x 25 min

★★★★

En s'appuyant sur une période de l'histoire qui permet de se focaliser plus sur la réflexion et les motivations et sentiments des personnes que sur les batailles, cet *anime* a su mûrir avec intelligence, contrariant des débuts plus axés sur le fantastique. La direction artistique est de qualité (bien que basique et sans prétention) et, belles animations et effets mis à part, la série se démarquera définitivement par ses personnages, utilisant son contexte fantasy et historique pour explorer autant de perspectives que le pacifisme, la pureté, et toutes les nuances que cela sous-entend. Nous ne savons encore que peu de choses sur tous les personnages, mais ce sont des gens intrigants, déjà dirigés par Maria, l'adorable héroïne. J'attends la suite avec impatience.

Hope Chapman

DEATH PARADE

Diffusion : ADN
Nombre d'épisodes : 12 x 25 min

★★★★

Mon coup de cœur en ce début de nouvelle saison. Ces deux premiers épisodes me rappellent pourquoi Madhouse est un de mes studios préférés. La réalisation et le chara-design sont soignés, et même les génériques de début et de fin m'ont surprise par leur originalité dans un paysage musical japonais à mon goût trop centré sur le J-Rock et la J-Pop. Si le scénario n'a pour le moment rien de la claque que j'attends toujours en commençant un *anime*, l'histoire mérite quand même notre attention car elle a du potentiel dans son genre. *Wait and see...*

Mélanie Ramet

BÔEI BU LOVE!

ÇA COMMENCE BIEN !

Diffusion : Crunchyroll
Nombre d'épisodes : 12 x 25 min

★★★★★

On connaît tous ces *anime* de *magical girls* pleins de bons sentiments, ceux où de jeunes filles veulent sauver le monde par la force de leur amour à grand renfort de cœurs, froufrous et attitudes *kawaii*. *Bôei Bu Love!* vous propose la même chose... avec des garçons ! À noter que si ces lycéens se retrouvent affublés de tenues dignes de mauvaises copies de *Sailor Moon*, ils le font contre leur gré... ou presque.

Bôei Bu Love! est la série décalée de cette saison, reste à voir si elle saura renouveler son humour et sa légèreté sur plusieurs épisodes... **Mélanie Ramet**

© 2015 Studio Wit
© 2015 UMATANI Kuran / Domdea
© 2015 TACHIKAWA Yuzuru / Madhouse Production
Yusei Matsui/SHUEISHA, ASSASSINATION CLASSROOM Committee
© Masayuki Ishikawa - KODANSHA / Mana Project. All Rights Reserved.
Shinmai Maō no Testament © 2015 Ueda Tetsuto / Production IMS

SIMULCAST

Tokyo Ghoul © 2014 ISHIDA Sui / Studio Pierrot

Shinmai Maô no Testament

TOUS LES SIMULCAST DE L'HIVER 2015

Absolute Duo

Tsukimonogatari

ISUCA

crunchyroll

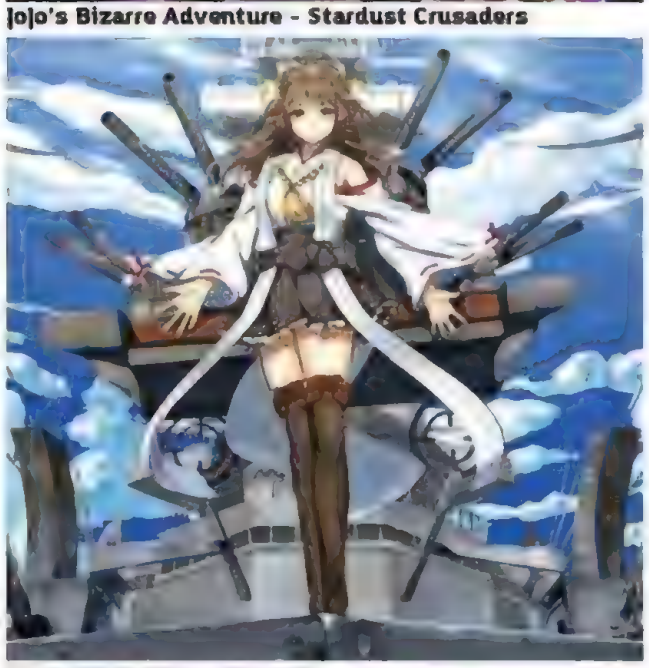
- Absolute Duo
- Aldnoah.Zero 2
- Bôei Bu LOVE!
- ISUCA
- JoJo's Bizarre Adventure - Stardust Crusaders
- Kantai Collection - Kancolle
- Military!
- Saekano
- Seiken Tsukai no World Break
- Sengoku Musô - Samurai Warriors
- Shinmai Maô no Testament
- Shonen Hollywood - Holly Stage for 50
- Yurikuma Arashi

Jojo's Bizarre Adventure - Stardust Crusaders

WAKANIM.tv

- Bakemonogatari
- Durarara!!x2
- Rolling Girls
- Tokyo Ghoul √A
- Tsukimonogatari

Tokyo Ghoul √A



Kantai Collection - Kancolle

ADN

- Assassination Classroom
- Death Parade
- Kuroko's Basket saison 3
- Maria, Sorcière de gré, Pucelle de force !
- Naruto Shippuden - Gaara sur les traces de Naruto - Le chemin de l'amitié

Sengoku Musô - Samurai Warriors

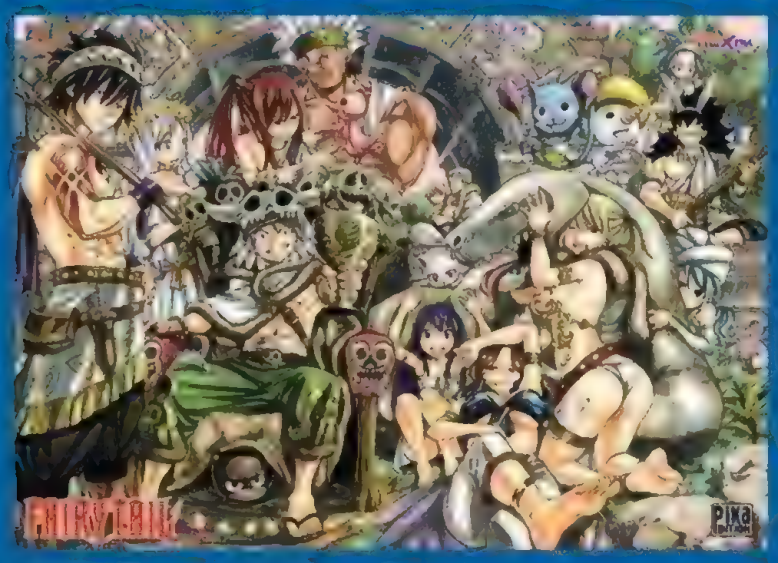
Bakemonogatari

Seiken Tsukai no World Break

Yurikuma Arashi

Tokyo Ghoul © 2014 ISHIDA Sui / Studio Pierrot
Sengoku Musô - Samurai Warriors © 2015 Tecmo / TYO Prod., Tezuka Production, NAS
© 2014 NisiOsiN / SHAFT
© 2014 ARAKI Hirohiko / David Production
© 2015 HIRAGI BOSHI Takumi / 8-Bit
© 2015 TAKAHASHI Osamu / ARMS
© 2009 NisiOsiN / SHAFT
© 2015 AYAMURA Akamitsu / Diomédéa
2015 KUHARA Kurihiko / Silver link
© 2015 Diomédéa

6 POSTERS INCLUS AVEC VOTRE ANIMELAND X-TRA



ANIMELAND X-TRA #36 ACTUELLEMENT EN KIOSQUE AU PRIX DE 5,50 €

55 € SEULEMENT = 10 NUMÉROS (1 AN D'ABONNEMENT) + LES 2 CADEAUX D'ABONNEMENT* + 1 SCOUTER OFFICIEL DRAGONBALL Z*

AnimeLand アニメランド — www.animeland.com

ANIMELAND X-TRA アニメランド

* OFFRE LIMITÉE AUX 100 PREMIÈRES COMMANDES

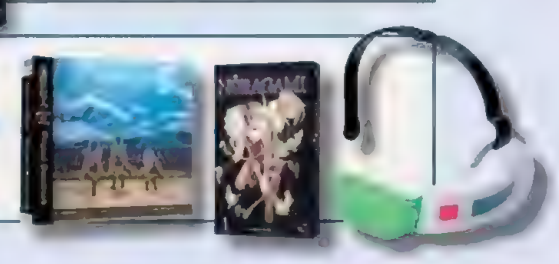
❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** (1 an)
au prix de **37 €** au lieu de 41,70 € (tarif France Métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **46 €**)

VOTRE CADEAU :
LE CD DE LA BO DE L'ATTAQUE DES TITANS

❑ Pour recevoir chez moi les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an)
au prix de **20 €** au lieu de 22 € (tarif France Métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **25 €**)

VOTRE CADEAU :
LE TOME 1 DE NORAGAMI

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** + les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de **55 €** au lieu de 63,70 € (tarif France Métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : **66 €**)



NORAGAMI © ADACHITOKA / KODANSHA LTD.

Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne
boutique.animeland.com

Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / Service Abonnements
10, rue Louis Bourienne - 89500 Chaumot

Veuillez remplir vos coordonnées le plus lisiblement possible EN MAJUSCULES

❒ M. ❒ M^me ❒ M^lle Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ..... Pays : .....

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| E-mail : .....

Règlement par Chèque (français) à l'ordre d'**AM Media Network**

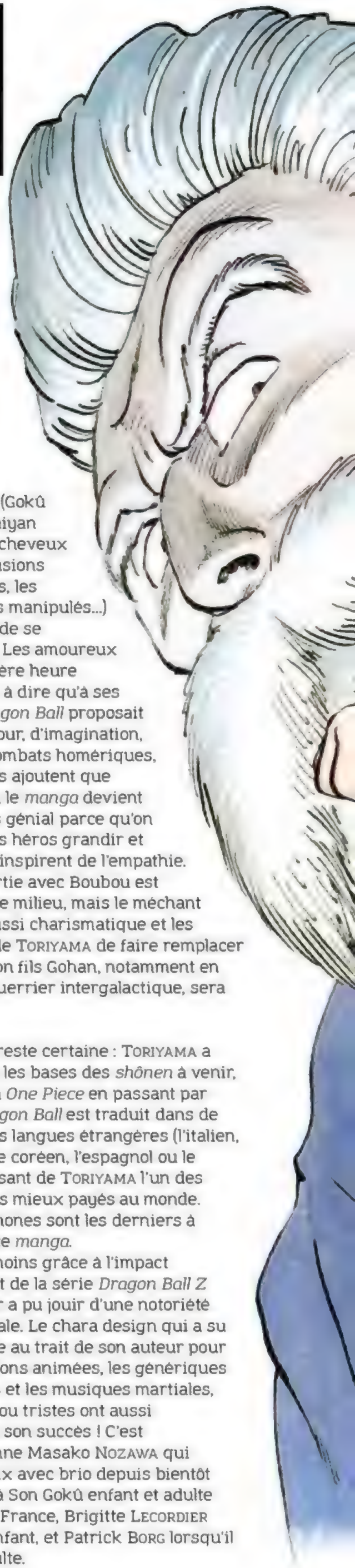
AL202 AJAB — Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/03/2015.
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires.
* Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois. En cas d'indisponibilité du titre choisi, un autre cadeau pourra vous être envoyé, dans la limite des stocks disponibles.

DRAGON BALL © 1984 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc.

Le mythique *Dragon Ball* fêtait ses trente ans en décembre dernier. Alors qu'on pouvait penser que le phénomène s'essoufflait, que le *manga* était dépassé et que l'*anime* avait perdu ses fans au fil des ans, c'est en puissance que la franchise a fait son retour ! Le grand maître TORIYAMA semble ne pas avoir dit son dernier mot...

DRAGON BALL FÊTE SES 30 ANS

UN PHÉNOMÈNE INDÉMODABLE



Oui déjà ! Trente longues années se sont écoulées depuis la parution du célèbre *manga* d'Akira TORIYAMA au pays du Soleil Levant. Pour mieux comprendre pourquoi les aventures du petit garçon naïf à la queue de singe mais doté d'une force herculéenne, recherchant les 7 boules de cristal séduisent toujours autant petits et grands en France, je vous propose d'embarquer avec moi et Son Gokû à bord de son nuage magique. C'est parti...

Rui PASCOAL

C'est dans le magazine *Weekly Shônen Jump* que paraît d'abord au Japon *Dragon Ball*, de 1984 à 1995, avant d'être édité en 42 albums vendus à près de 300 millions d'exemplaires par la fameuse maison d'édition Shûeisha (et dépassant les 225 millions des 24 tomes de *Tintin* rien qu'en France !). Le succès, qui a vraiment décollé à partir du *Tenkaichi Budokai* en référence à Jackie CHAN et aux films d'arts martiaux du même genre, est considérable auprès de millions d'adolescents du monde entier.
Pourtant, lors de son arrivée en France dans le *Club Dorothée* (émission produite par la société AB Productions), le 2 mars 1988 sur TF1, le dessin animé de Toei Animation connaît un succès progressif, comme au Japon. Après les piques assassines de Ségolène ROYAL, alors députée des Deux-Sèvres, dans son livre "*Le Ras-le-bol des bébés zappeurs*", le triomphe de *Dragon Ball* agace et continue de susciter la polémique.
La même année, et malgré une réputation controversée, le magazine pour enfants *Pif Gadget* lui décerne la "Truffe d'Or" du meilleur dessin animé. Le second générique de cette série (le premier étant assuré par Francine CHANTEREAU, la choriste de Dorothée, NDR) et le premier de *Dragon Ball Z* sont interprétés par Ariane CARLETTI, alors animatrice aux côtés de Dorothée et se vendent très bien chez AB Disques, au point qu'un remix apparaîtra ensuite ; la chaîne Mangas (AB Satellite) ayant diffusé depuis les génériques japonais pour satisfaire les fans *d'anime*.
Mais, deux ans plus tard, une association pour les jeunes téléspectateurs dénonce la violence, le sadisme et le sexe dans *Dragon Ball*. C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase, conduisant à la suppression tardive de la série à seulement 4 épisodes de la fin, à la demande du CSA, au grand dam des aficionados. Comment *Dragon Ball* a-t-il pu devenir un phénomène de société au milieu des années 90 ? Qu'est-ce qui justifie un tel succès ? Et pourquoi reste-t-il indémodable ?

C'EST LUI, LE PLUS GENTIL, LE PLUS SINCÈRE...

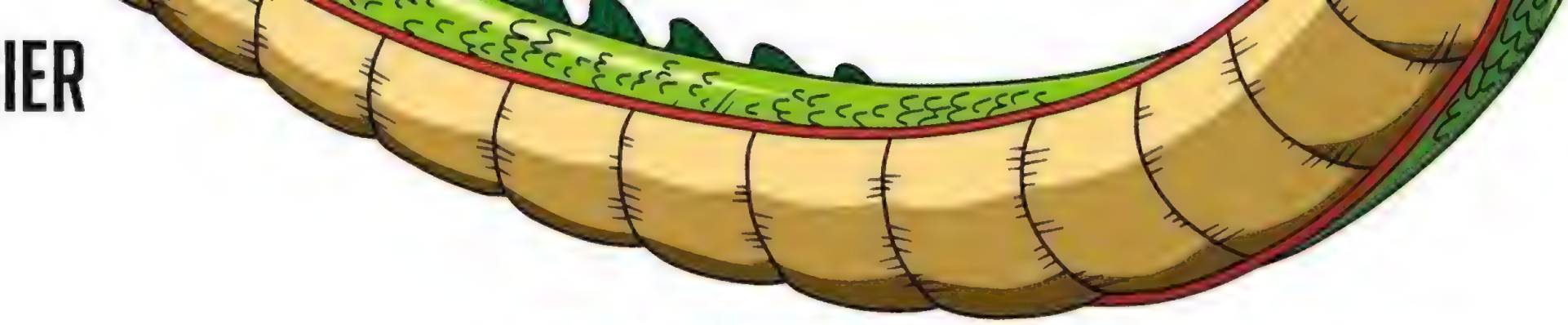
Parallèlement, c'est l'éditeur grenoblois Jacques GLÉNAT qui publie pour la première fois en France à partir de février 1993 en demi-volume en kiosque l'un des *manga* les plus populaires de ces trente dernières années. On parle alors de "folie *Dragon Ball*", Son Gokû faisant souvent la une du *Dorothée Magazine* et d'autres revues spécialisées, pour le plus grand plaisir des fans et des "gagaballiens" (terme péjoratif englobant alors les adeptes acharnés de *Dragon Ball* et de tout *anime* commercial, NDR).
Avec un style au graphisme rond simple et agréable, Akira TORIYAMA excelle en créant avec Dragon Ball un univers mythologique spécifique. Sa mise en page est très dynamique : il n'hésite pas, en plus de ses effets de vitesse et de ses nombreuses et efficaces onomatopées, à faire déborder l'action des cases de sa BD. Bien qu'accordant toujours une certaine place à l'humour scatologique, les scènes coquines et l'action omniprésente, il saura changer son style graphique qui deviendra plus droit et angulaire.
Porté par son éditeur et son lectorat, le succès de *Dragon Ball tient* en partie au fait qu'il a su faire évoluer beaucoup ses personnages – les ennemis de Son Gokû deviendront ses amis : Yamcha, Piccolo, Végéta... –, à sa faculté de se renouveler et de nous étonner sans arrêt – Gokû descend d'un peuple de guerriers extraterrestres, transformation de Gokû en super saiyan, arrivée de Trunks du futur et des cyborgs, Cell qui prend trois formes...
Mais les répétitions (Gokû en super saiyan ultime aux cheveux longs, les fusions improbables, les adversaires manipulés...) et la lassitude se ressentent. Les amoureux de la première heure s'accordent à dire qu'à ses débuts, *Dragon Ball* proposait plus d'humour, d'imagination, moins de combats homériques, etc. D'autres ajoutent que par la suite, le *manga* devient encore plus génial parce qu'on peut voir les héros grandir et qu'ils nous inspirent de l'empathie. L'ultime partie avec Boubou est donc le juste milieu, mais le méchant n'est pas aussi charismatique et les tentatives de TORIYAMA de faire remplacer Gokû par son fils Gohan, notamment en jouant au guerrier intergalactique, sera un échec.

Une chose reste certaine : TORIYAMA a posé toutes les bases des *shônen* à venir, de *Naruto* à *One Piece* en passant par *Bleach*. *Dragon Ball* est traduit dans de nombreuses langues étrangères (l'italien, le chinois, le coréen, l'espagnol ou le catalan), faisant de TORIYAMA l'un des *mangaka* les mieux payés au monde. Les anglophones sont les derniers à découvrir ce *manga*.
C'est néanmoins grâce à l'impact retentissant de la série *Dragon Ball Z* que l'auteur a pu jouir d'une notoriété internationale. Le chara design qui a su rester fidèle au trait de son auteur pour les adaptations animées, les génériques entraînants et les musiques martiales, amusantes ou tristes ont aussi contribué à son succès ! C'est la comédienne Masako NOZAWA qui prête sa voix avec brio depuis bientôt trente ans à Son Gokû enfant et adulte alors qu'en France, Brigitte LECORDIER le double enfant, et Patrick BORG lorsqu'il devient adulte.

Au depart, ce n'était pas gagné avec Dragon Ball !

DRAGON BALL © 1984 by BIRD STUDIO · SHUEISHA Inc

天下一武道会



PARMI TOUS LES HÉROS DE L'UNIVERS...

Si Akira Toriyama a mis un point final à son récit en 1995, cela n'a pas empêché Glénat dans notre pays de continuer de profiter un maximum de sa poule aux œufs d'or (édition des mini-volumes en librairie, des albums complets dans le sens de traduction japonais, en français, en volumes doubles et de luxe...). Un magazine bimestriel de prépublication de *manga* nommé "Kaméha" édité par les éditions Glénat, et aujourd'hui disparu, fait même son apparition, c'est dire le succès de *Dragon Ball* en France !

Après l'arrêt de *Dragon Ball Z*, puis du *Club Dorothée* en 1997, et malgré ses nombreuses censures (pourtant montrées parfois pendant les résumés des épisodes) et erreurs d'adaptation en français ("Kaioh" devient "Neptune", Son Gokû est appelé "Cachalot" au lieu de "Kakaroto", son vrai nom, etc.), la saga *Dragon Ball* comprenant *Dragon Ball Z*, *Dragon Ball GT* (qui est un *arc* inutile et ennuyeux ajouté uniquement pour la télévision) et *Dragon Ball Z Kaï* (remake de *DBZ* avec moins de sang et de longueurs ainsi qu'avec des musiques différentes) est multidiffusée. Elle connaît toujours autant de succès depuis près de 20 ans sur les chaînes du câble et du satellite (TMC, AB 1, Mangas, NT 1, Game One, MCM, Nickelodeon, D8, J-One...), touchant les nostalgiques de la première heure et de nouvelles générations d'enfants.

AB Productions qui, à l'époque, a eu du mal à prendre le train en marche (car trop concentré sur ses sitcoms à succès comme *Hélène et les garçons*, NDR), contrairement à des éditeurs comme AK vidéo et des boutiques spécialisés telles que feu Samouraï, en profite aussi pour éditer d'abord les VHS de *Dragon Ball*.

Prenant conscience qu'un marché juteux est en train de naître, AB lance un salon grandeur nature qui connaît un énorme succès, Planète Manga du 13 au 17 décembre 1995 avec une affiche géante à l'effigie de Gotrunks en super guerrier ultime et aux couleurs de *Dragon Ball*, Sailor Moon et autre héros de la japanime à Lille (affichant complet, bon nombre des visiteurs n'ayant pu y rentrer malgré la file d'attente très longue et insoutenable !). Ils sortent également l'année suivante des films au cinéma, *Fusion* (*Gogéta*) et *L'attaque des dragons* (*Jamemba-Tapion*), puis d'autres antérieurs tels que *Rivaux dangereux* (*Le retour de Broly*) et L'attaque *Super Warrior* (*Bio Broly*), la saga complète en coffret DVD (des scènes coupées au doublage français et donc irrécupérables ont même été rajoutées en sous-titrées japonais !), des albums de vignettes autocollantes éditées chez SFC, un label du groupe AB (avant la plus récente édition Panini), des BD avec captures d'écran des *anime* et des jouets d'AB Toys...

VIVE SON GOKÛ ET VIVE DRAGON BALL (Z)....

Depuis cette période dorée, l'eau a largement coulé sous les ponts, mais le 1er avril 2009 sort *Dragon Ball Evolution* au cinéma en France. Ce long-métrage américain, réalisé par James Wong, est une adaptation *live* du *manga* d'Akira Toriyama sans aucun intérêt, digne d'un poisson d'avril ! Fort heureusement, naît la même année au Japon l'adaptation du *manga* *Dragon Ball, Salut Son Gokû et ses amis sont de retour !!* écrite par l'assistante et fan

DRAGON BALL © 1984 by BIRO STUDIO / SHUEISHA Inc.

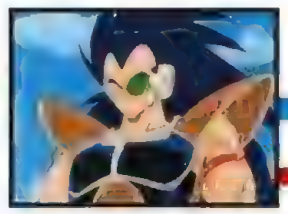
absolue de Akira Toriyama, Naho Ooishi dans le magazine mensuel japonais, *V Jump 14*. Elle signe aussi Tarble le petit frère de Végéta et les trois chapitres d'*Episode of Bardock* qui est la suite de l'OAV de 1990, *Le père de Son Gokû : Baddack* (ou "Bardock" selon la prononciation) *contre Freezer*.
Des changements sont alors effectués comme le fait que celui-ci, n'a pas été tué finalement par Freezer et qu'il lutte contre ses adversaires en se transformant en super saiyan ! Sans oublier *Cross Epoch*, le *cross-over* des héros de *Dragon Ball* avec ceux de *One Piece*. Arrivent également les nouvelles OAV de *Dragon Ball Z Battle of gods* (le 11 février en DVD doublé en français chez Kaze), *La Résurrection de F* (le 18 avril au cinéma au Japon !) ou la sortie du jeu vidéo en février 2015 (*Dragon Ball Xenoverse*).
La saga *Dragon Ball* est en train de revenir petit à petit sur le devant de la scène ! Hormis le tome 34 (au lieu de 42 à la base) de *Dragon Ball Perfect Edition* en coffret – rectification des noms encore erronés, suppression de toute influence japonaise quand elle ne sert à rien, correction de certains dialogues, pléthore de notes ajoutées, avec une fin différente (Gokû donne son nuage magique à Ooob !) –, Glénat compte publier pour 2015 bon nombre d'*anime-comics* de la saga (la période Boo, les anciens films, *Battle of Gods*), le dernier (?) *manga* de Toriyama, *Jaco the galactic Patrolman* (avec son chapitre sur Gine, la mère de Son Gokû), mais aussi *Dragon Ball SD*, une autre trouvaille de Naho Ooishi, mettant en scène Gokû enfant dans un contexte différent (Krilin y apparaît dès le départ dans une édition junior, en couleur, avec une histoire plus gentillette et des personnages redessinés).
Si *Dragon Ball* est toujours aussi populaire et indémodable, c'est grâce à son caractère universel et intemporel, mais aussi parce qu'au fil des années, le public ayant grandi avec l'*anime* puis le *manga* s'est attaché à Son Gokû et Cie qui font partie de sa vie.
De plus, contrairement à d'autres œuvres de la même époque, *Dragon Ball* n'a pas trop mal vieilli et reste accessible à tous. Certains se sont offusqués, parmi les *animefans* et autres détracteurs, de sa position dominante en France dans l'univers *manga* des années 80-90, alors que d'autres titres plus réflexifs valaient davantage le détour, trouvant son succès beaucoup trop exagéré. Mais, sans son entrée triomphale dans la culture populaire, nous ne connaîtrions sans doute pas aujourd'hui d'autres *manga* (*FullMetal Alchemist*, *L'attaque des Titans*). C'est donc un succès amplement mérité !
Preuve s'il en est qu'après vingt ans d'absence d'Akira Toriyama, sans crier "Kamehameha" ou invoquer le dragon Shenron, l'aura de *Dragon Ball* a su rester vierge et intacte et le souhait des fans de "Saint Goku" qui priaient pour son retour en force vient d'être exaucé par un génie ! Pourtant, même avec une "boule de cristal" (ou bien les 7 !), qui l'aurait prédit ? ■

Dragon Ball est toujours aussi populaire et indémodable

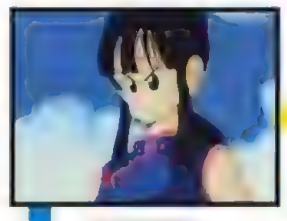
Remerciements et partie des sources :
Le Monde (10/07/2004), Jérôme Fréau, Kim-Ngân Damasse (Viz Europe / Kazé), Toei Animation, JLA Holding, Guillaume Dorizon (J-One), Stéphane Ferrand (Éditions Glénat).

ARBRE GÉNÉALOGIQUE DES UNIVERS DE DRAGON BALL ET DRAGON BALL Z

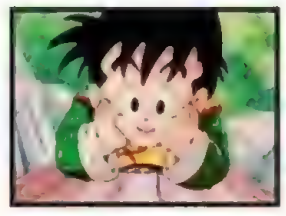
BADDACK


RADITZ

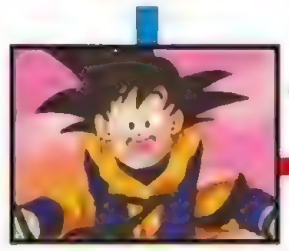
SON GOKÛ


CHICHI

PICCOLO

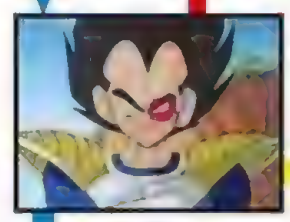

SON GOHAN

KRILIN


SON GOTEN

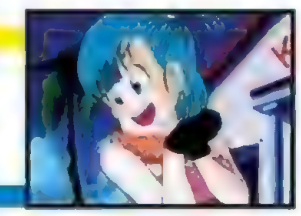
ROI DE LA PLANÈTE VÉGÉTA

KAME SENNIN


VÉGÉTA

KAIOH

TRUNKS


BULMA

LÉGENDE

- LIEN DE PARENTÉ
- MAÎTRE / ÉLÈVE
- RIVALITÉ ET/OU AMITIÉ
- EN COUPLE

Les personnages issus des films, *OAV* et de *Dragon Ball GT* sont exclus de cette arborescence.

LE SAVIEZ-VOUS ?

97
KAMEHAMEHA LANCÉS PAR GOKU DURANT LES 3 SÉRIES

DANS LA VRAI VIE, C'EST UNE DYNASTIE DE ROIS HAWAÏENS.

LA MONNAIE DANS DRAGON BALL EST LE ZENI

LA FORTUNE DU PÈRE DE CHICHI COUVRE LES DÉPENSES DE LA FAMILLE DE SON GOKU

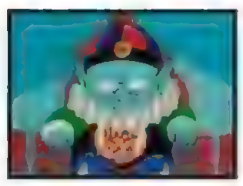
354 ANS
L'ÂGE ESTIMÉ DE TORTUE GÉNIALE (MUTEN ROSHI) À LA FIN DE DRAGON BALL Z

1
FOIS OÙ GOKU A REMPORTÉ LE CHAMPIONNAT DES ARTS MARTIAUX (EH OUAIS)

PRINCIPAUX ADVERSAIRES DE SON GOKÛ

NOVICE — ENFANCE

Le parcours initiatique de Son Goku est semé d'embûches. Voici les principaux adversaire qu'il a rencontré.

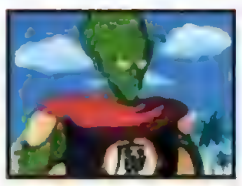

Pilaf

Jackie Choun

Commandant Blue

Tao Pai Pai

Ten Shin Han


Piccolo (père)

© Bird Studio / Shueisha Toei Animation

UN LANGAGE EXTRATERRESTRE ?

Les plus folles rhumeurs circulent sur la signification des étranges paroles qui chapeautent la chanson du générique de fin de *Dragon Ball Z*, mais qu'en est-il réellement ? Pour le savoir, il faut écouter cette partie de la chanson à l'envers. Nous découvrons qu'il s'agit d'une liste de noms suivie de "ganbattanda"*

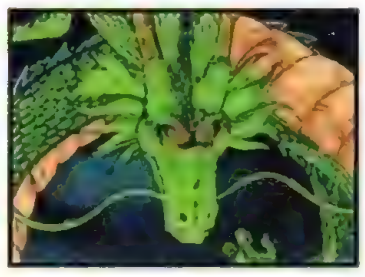
*bien joué !

Voici ce que donne les paroles qui n'ont finalement rien d'extraterrestres : *"Kenji Shimizu*, Takeshi Ike, Tatsuhiro Tokieda, Takashi Uchida, Kenji Yamamoto, Yanagi Hanae, Takashi Nomura, ganbattanda , ganbattanda !"*

*Producteur pour Fuji TV

Takeshi Ike, auteur de nombreuses chansons d'*anime* des années 1980, explique sur son site officiel : « *Nous avions tout juste terminé l'enregistrement de la chanson de la charmante Manna. Après son départ, au montage, il y avait pas mal de bavardages alors que j'étais entrain d'insérer les chœurs. Ça m'a donné une idée pour rendre la chanson encore plus attrayante : avoir des mots sans signification dans l'intro et l'interlude. Je me souvenais avoir entendu dire que pour la langue étrangère dans la scène du bar du film Star Wars, ils ont utilisé des dialectes issus de minorités ethniques en bruit de fond, alors j'ai décidé de reproduire le même genre d'effet.*
J'ai énuméré les noms du personnel du studio qui a travaillé sur le programme et enregistré le tout. Ensuite, j'ai fait lire la bande à l'envers par l'enregistreur, et enfin réparti le résultat en intro et dans l'interlude. Ça fonctionnait parfaitement ! (...) C'est ma façon d'affirmer "ces gars-là ont créé cette chanson !" »

DRAGON BALL
DRAGON BALL Z
153
ÉPISODES TV
291
ÉPISODES TV
DATE DE DIFFUSION ORIGINALE :
DU 26 FÉVRIER 1986
AU 12 AVRIL 1989
AU DÉBUT DE L'HISTOIRE, GOKU A 12 ANS
DE 1989 À 1996
DATE DE DIFFUSION ORIGINALE :
DB + DBZ + BDGT =
10 160 MIN
ENVIRON
17 VOLUMES EN MANGA
25 VOLUMES EN MANGA
PUBLIÉ DÈS LE 3 DÉCEMBRE 1984 AU JAPON
JUSQU'AU 5 JUIN 1995
DONT 18 MILLIONS EN FRANCE
300 MILLIONS D'EXEMPLAIRES VENDUS
9 ÉDITIONS EN FRANCE ET 3 AU JAPON

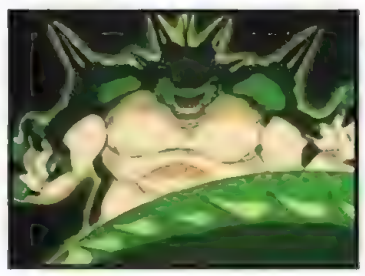


Shenron (Terre)

- 7 boules
- environ 12 cm de diamètre
- 1 seul vœu à effet multiple au début de la série, puis 3 vœux à effets multiples.
- Impossibilité de ressusciter la même personne plusieurs fois.

DRAGONS SACRÉS

Les rencontrer fait l'objet de toutes les convoitises. Mais leurs pouvoirs et les vœux qu'ils octroient diffèrent quelque peu.



Porunga (Namec)

- 7 boules
- environ 24 cm de diamètre
- 3 vœux à effet unique puis décès en même temps que son créateur.
- Pas de contrainte du nombre de résurections.

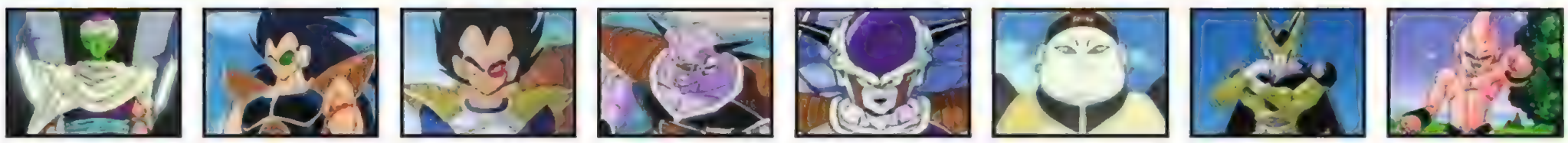
5 000 000
L'ÂGE ESTIMÉ DE BOO

17
COUPES DE CHEVEUX DIFFÉRENTES POUR BULMA

ENVIRON 7:00
LA DURÉE DU COMBAT CONTRE FREEZER

ADULTE

SUPER SAÏYEN



Piccolo (fils) | **Raditz** | **Végéta** | **Ginyu** | **Freezer** | **C-19** | **Perfect Cell** | **Majin Buu**

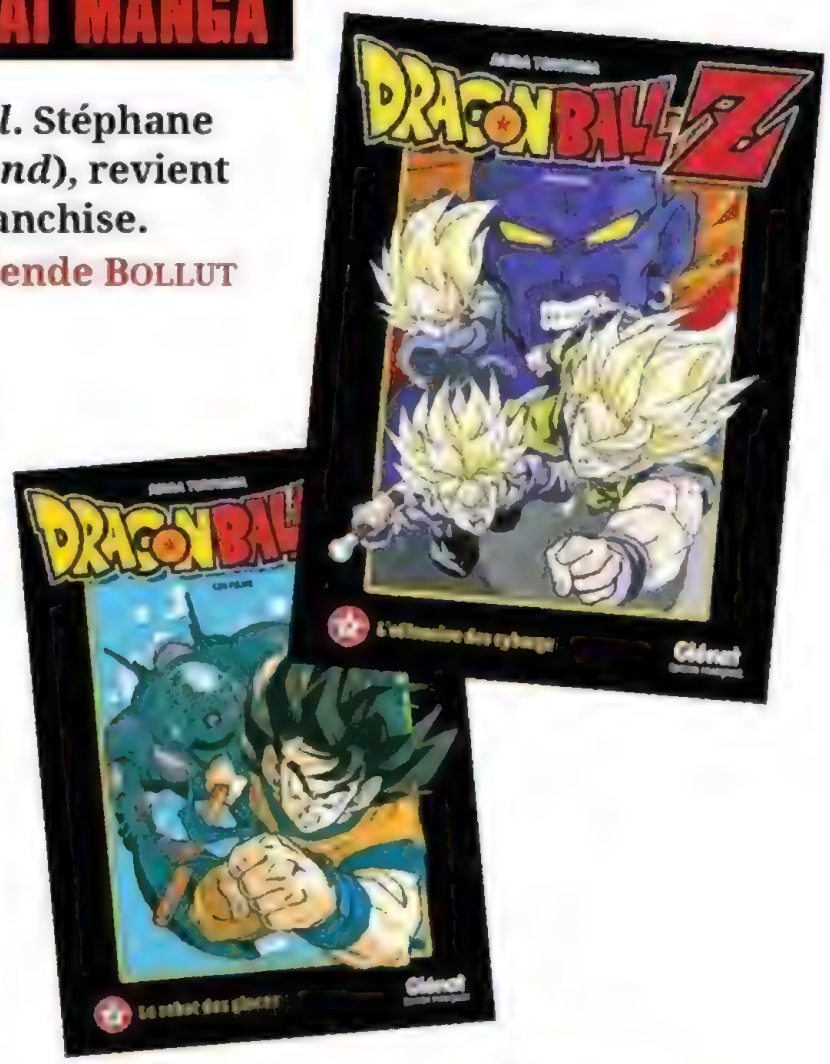
© Bird Studio / Shueisha, Toei Animation

PAROLE D'EDITEUR

STEPHANE FERRAND, DIRECTEUR ÉDITORIAL GLÉNAT MANGA

Depuis 1993, Glénat est l'éditeur français historique de *Dragon Ball*. Stéphane FERRAND, directeur éditorial Glénat Manga (et ex-plume d'*AnimeLand*), revient sur une aventure hors du commun dans l'édition. Avec une rare franchise.

Propos recueillis par Gersende BOLLUT



AnimeLand : Quelle évolution avez-vous constatée au sein du lectorat de ce titre culte ? Avez-vous noté un vrai renouvellement générationnel ?

Stéphane Ferrand : Les lecteurs de Dragon Ball ont vieilli, ils sont désormais trentenaires, voire quadras, mais n'ont pas lâché pour autant leur passion du *manga* en général, ce qui explique en partie l'émergence du *seinen* après 2000. Leur connaissance de *DB* s'est affinée, et je les retrouve beaucoup sur l'édition en *Perfect*, car ils travaillent et ont plus de pouvoir d'achat. Ils prennent plaisir à redécouvrir le *manga* dans une édition optimisée. C'est une génération qui s'est aussi attelée à mieux comprendre *DB*, son univers et ses enjeux. Les générations de lecteurs suivantes abordent la série avec beaucoup de confiance, tant la réputation de qualité du titre n'est plus à faire. Et comme l'univers décrit par Akira TORIYAMA n'a pas de "marqueurs" temporels ou géographiques, ni architecturaux ou vestimentaires, le titre apparaît toujours très actuel aux jeunes d'aujourd'hui. Résultat, les ventes se sont toujours très bien maintenues. Enfin, cela tient aussi à la nature de l'œuvre. Fondamentalement, *DB* est une histoire de grande aventure, et on ne se lasse jamais de l'aventure. Ce qui est notable, c'est que la première édition de *DB* reste celle qui se vend toujours le plus parmi toutes les propositions, comme quoi les gens ne vont pas systématiquement vers l'édition "la plus fanboy" ou "la moins chère".

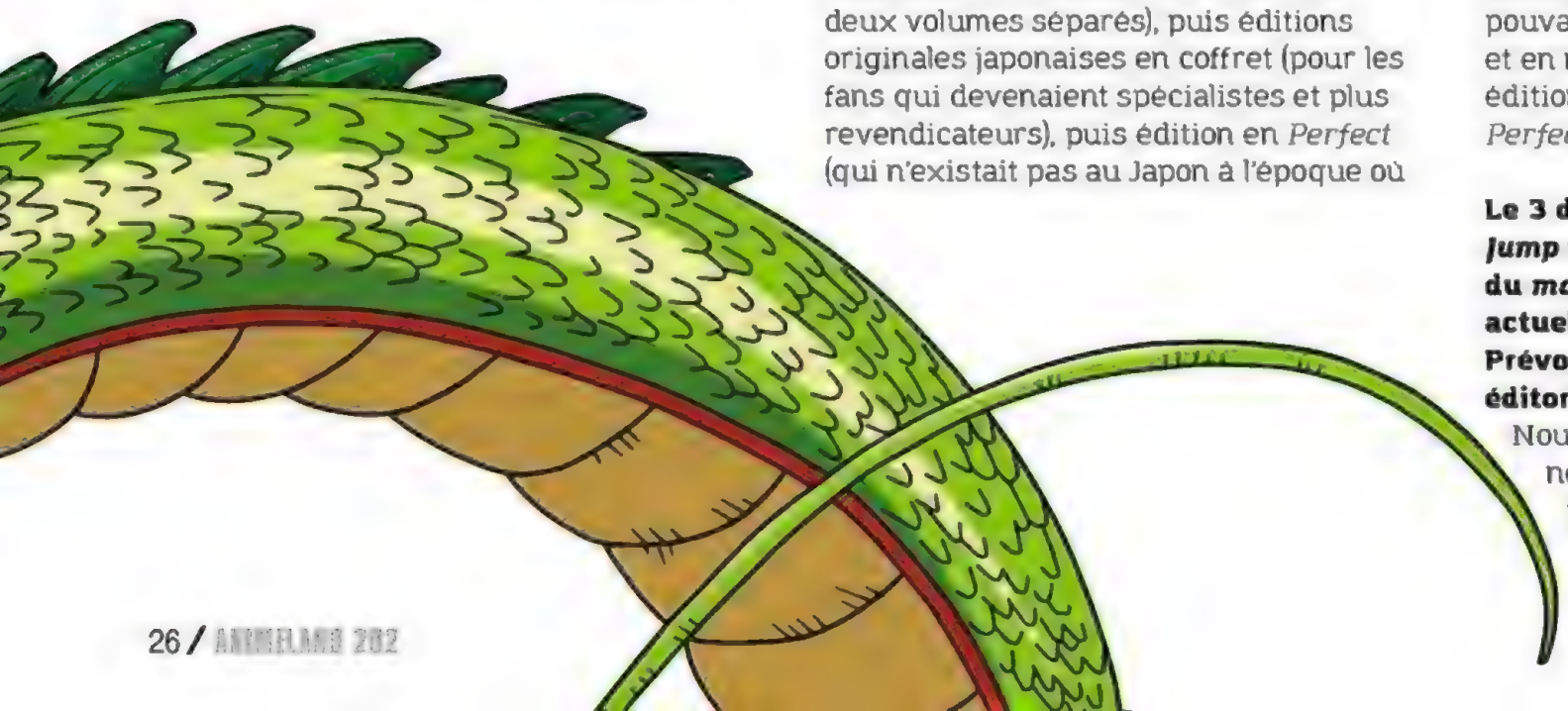
Les premières éditions avaient été vivement critiquées par les fans, notamment au sujet du sens de lecture non respecté et de la qualité d'impression discutable. Depuis, vous avez rectifié le tir avec la *Perfect Edition*. Comment ont été décidées ces éditions successives ? Avez-vous cédé à la pression des fans, ou est-ce l'éditeur japonais qui vous a incité ?

Les premières éditions correspondaient à leur époque – il y a plus de 20 ans maintenant. Le *manga* n'était pas aussi installé, connu et compris en France. La référence était le dessin animé. Publier *DB* avec "Kamesennin" n'aurait parlé à personne, cela aurait été ridicule, comme aujourd'hui, publier *DB* avec "Tortue Géniale" n'aurait aucun sens. C'est pourquoi les critiques ne sont intervenues que très longtemps après la publication de cette série. Les éditions se sont suivies en fonction de l'intérêt et de l'évolution du public. D'abord simple poche en sens français (quand personne ne lisait en sens japonais), puis édition double (pour avoir un prix d'achat moins cher que deux volumes séparés), puis éditions originales japonaises en coffret (pour les fans qui devenaient spécialistes et plus revendicateurs), puis édition en *Perfect* (qui n'existait pas au Japon à l'époque où l'on a commencé *DB*), puis édition *anime comics* (pour ceux qui le voulaient en couleur, la version colorisée n'existant pas à l'époque où l'on a commencé les anime comics). Aujourd'hui, nous proposons *DB* en numérique, suivant toujours l'évolution du public. Nous n'avons pas "cédé à la pression" de fans ou d'éditeurs, nous nous sommes adaptés à ce que le marché pouvait absorber logiquement, en écoutant et en mesurant le potentiel de chaque édition. Même si la plus risquée reste la *Perfect*, les fans n'étant pas si nombreux.

« Il faut quand même faire très fort pour égaler Dragon Ball »

Le 3 décembre 1984, la revue *Shônen Jump* publiait le premier épisode du *manga*. Nous célébrons donc actuellement les 30 ans de la licence. Prévoyez-vous des événements éditoriaux afin de célébrer l'événement ?

Nous avons axé notre année TORIYAMA non pas sur un effet nostalgie – je pense que nous avons assez réédité pour l'instant – mais sur l'idée de



nouveauté. Le but de la stratégie est de faire plaisir aux fans en leur offrant le frais, signé de la main du maître mais qui n'avait pas pu paraître en France jusqu'ici. Nous avons recherché l'inédit pour ne pas tomber dans la "muséification" qui serait hors-sujet concernant *DB*. Toriyama travaille toujours, il a produit des ouvrages (Jaco ou le Aki-Katsu), ou même des histoires courtes sur le père et la mère de Son Gokû, des dessins animés sortent toujours (*Battle of Gods*) ; la licence rebondit sur de la nouveauté (*DB SD*, *DBZ Kaï*), et même l'ancienne série comporte des parties inédites en ouvrage (*Le Tournoi de l'Au-delà*, ou encore *DBGT*). C'est ainsi que nous avons voulu fêter cet événement par le biais de ces projets éditoriaux.

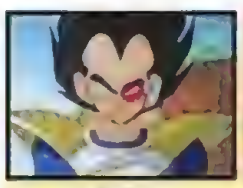
Redoutez-vous que le succès du *manga* s'essouffle ?

Non, car les chiffres témoignent de l'intérêt du public. Or, nous avons terminé *DB* en 1998, et le *manga* s'est, jusqu'ici et chaque année, toujours classé dans le top 5 des meilleures ventes *manga* de l'année. Quinze ans après sa conclusion, ça ne se dément pas. Je ne pense pas qu'il y ait beaucoup d'exemples dans le *manga* ou la BD de présence permanente au top pendant plus de 15 ans. La concurrence existe, et existera toujours, mais il faut quand même faire très fort pour égaler un *Dragon Ball*. Dans sa pertinence artistique, dans sa maestria de distraction populaire, dans l'impact culturel et international, dans l'influence mondiale qu'il représente, *DB* appartient à un autre monde, il évolue dans une autre dimension. C'est un titre au succès intemporel, juste comparable avec *Star Wars* ou *Les Simpson*, c'est un pilier de la pop culture, totalement transgénérationnel. On trouvera toujours des titres qui se vendent plus que *DB* (puisqu'il y a plus de lecteurs), mais je ne suis pas sûr que beaucoup d'entre eux auront un tel impact, et encore moins sûr que dans 20 ans, ils continuent à séduire les jeunes comme le fait *DB*. Bien entendu, la multiplication des titres à succès "dilue" le public dans l'espace et le temps, ce pourquoi l'époque des grandes licences englobantes est en train de passer, mais l'universalité de certaines créations comme *Le Seigneur des anneaux* amène à croire qu'il reste encore du temps pour faire vivre encore longtemps des œuvres de légende. ■

SIGNIFICATION DES NOMS DES PERSONNAGES

KAKAROT

CAROTTE


VÉGÉTA

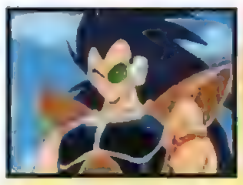
LÉGUMES
(VEGETABLES)

GOHAN

RIZ

BUBBLES

C'EST LE NOM DU SINGE DE MICKAEL JACKSON


RADITZ

RADIS

NAPPA

CHOU CHINOIS
(NAPA - PE-TSAÏ)

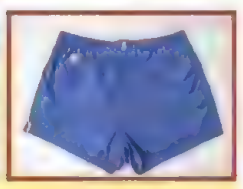
PAN

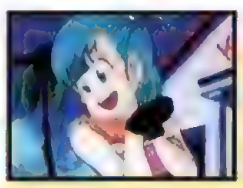
PAIN

MR.POPO

SON NOM LUI A ÉTÉ ATTRIBUÉ CAR IL EST FACILE À PRONONCER

TRUNKS

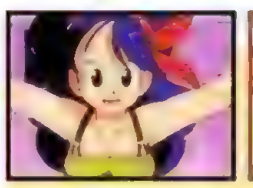

CALEÇON


BULMA

CULOTTE
(BLOOMER)

KRILIN

CHÂTAIGNES
(CURI EN JAPONAIS)


LUNCH

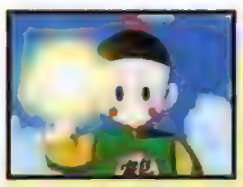
REPAS

YAMCHA

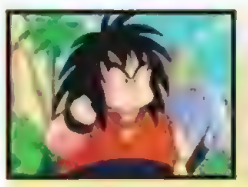
DIMSUM
(YUM CHA EN CHINOIS)

TEN SHIN HAN

RIZ SAUTÉ
(TIEN CHUN FAN EN CHINOIS)


CHAOZU

BOUCHÉES VAPEUR
(JIAOZI EN CHINOIS)


YAJIROBE

JEU D'ÉQUILIBRE JAPONAIS

MR.SATAN

SATAN

VIDEL

DEVIL
(ANAGRAMME)

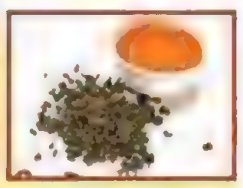
FREEZER

REFRIGÉRATEUR

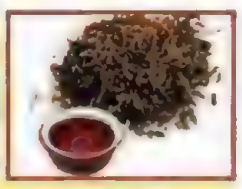
PICCOLO

FLÛTE
(DE TYPE PICCOLO)

OOLONG

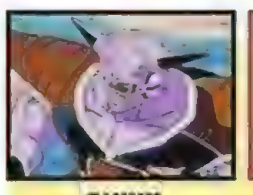

OOLONG
(THÉ CHINOIS)

PUAR


PU ERH
(THÉ CHINOIS)

KARIN

KARINTO
(FRIANDISE JAPONAISE)


GINYU

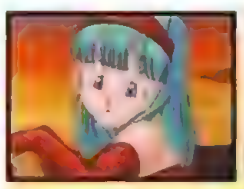
LAIT
(GYUUNYUU)

GARLIC

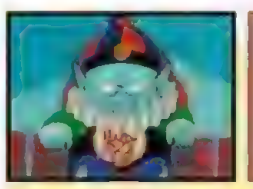
AIL

SAIYAN

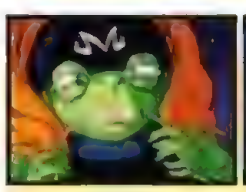
YASAI
(LÉGUMES EN JAPONAIS)


BRA

SOUTIEN-GORGE


PILAF

RIZ
(RIZ PILAF)


BIBIDI

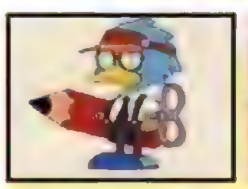
BABIDI

BOO

LA FORMULE MAGIQUE DANS CENDRILLON DE DISNEY

DABURA

ABRACADABRA


M. TORIYAMA

BIRD STUDIO
(TORI = OISEAU EN JAPONAIS)

© Bird Studio / Shueisha, Toei Animation
D.R.

TORIYAMA SENSEI : LE PARCOURS D'UN GÉANT

LE RETOUR DU PHÉNIX ?

Osamu TEZUKA (*Astro Boy*, *Black Jack*) est longtemps resté le principal *mangaka* a susciter des vocations chez les jeunes Japonais. Les auteurs actuels lui préfèrent désormais Akira TORIYAMA qui, en quinze ans et deux œuvres majeures, s'est imposé comme l'un des auteurs de BD les plus célèbres du monde entier. Portrait. **Par Sébastien KIMBERGT et Rui PASCOAL**

Se définissant lui-même comme un individu timide et réservé, Akira TORIYAMA n'aime guère les interviews, compliquant allègrement le travail de recherche de ses biographes. Méga-vedette internationale de la bande dessinée japonaise, salué à Angoulême il y a deux ans par un Prix qui a fait polémique, l'homme fêtera le 5 avril prochain ses soixante ans. Une bonne occasion pour nous de revenir sur les moments-clés de sa carrière...

DES DÉBUTS DIFFICILES

Issu d'un milieu modeste, Akira TORIYAMA a passé sa plus tendre enfance à la campagne où il développe dès son plus jeune âge une passion pour le dessin et le 7e art. Il se souvient : "*J'étais un grand amateur de dessins animés jusqu'à mes 10 ans. Ensuite, je me suis intéressé aux* manga. *Je pense que mon œuvre est influencée par les travaux d'Osamu TEZUKA et de Walt DISNEY que j'affectionnais à cette époque, notamment* Tetsuwan Atom *(*Astro Boy*) et* Les 101 Dalmatiens." Plus tard, celui-ci cherche également l'inspiration au cinéma, dans les séries ou *anime*, qu'ils soient américains (*L'Inspecteur Harry*, *Superman*, *Tarzan*), japonais (*Godzilla*, *Ultraman*, *Conan le fils du futur*) ou hongkongais (les films de Jackie CHAN). Et il ne s'en est jamais caché, déclarant ainsi : "*Je suis un grand fan de* Star Wars *!*" ou encore "*J'ai dû voir* Nausicaä de la vallée du vent *des dizaines de fois !*". Après avoir suivi des études de *design* au lycée, il intègre directement une société dans laquelle il réalise de nombreux logos et *flyers*. Las et peu emballé par le monde du travail, il démissionne deux ans et demi plus tard. Fauché, il tente alors sa chance à des concours de *manga* avec *Awawa World* et *Nazo no Rain Jack* qui

DRAGON BALL © 1984 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc.

ne lui rapportent aucun prix mais attirent l'attention d'un jeune éditeur prometteur du *Weekly Shônen Jump*, Kazuhiko TORISHIMA. Particulièrement exigeant, il décèle chez TORIYAMA un talent qui ne demande qu'à émerger, lui suggère de persévérer et le prend sous son aile. Cette alliance débouche sur la première publication professionnelle du *mangaka*, *Wonder Island* 1 & 2, en 1978 et 1979, deux récits azimutés de quinze pages chacun... boudés par les votes des lecteurs. Cette période est extrêmement éprouvante pour TORIYAMA qui se voit refuser pas moins de 500 pages d'histoires diverses par la rédaction de l'hebdomadaire. TORISHIMA lui prodigue alors de précieux conseils, par exemple changer ses angles de vue (TORIYAMA étant naturellement doué pour les onomatopées et pour casser les codes des mises en page des *manga* en débordant sur certaines cases), tout en l'aidant à affiner encore plus son style de dessin. Grâce au soutien de son éditeur, il publie une troisième histoire courte, *L'Inspecteur Tomato*, et se voit carrément confier une série humoristique début 1980, *Dr. Slump*.

PREMIER SUCCÈS

Malgré tous les efforts qu'il fournit pour percer dans le *manga* à la fin des années 1970, TORIYAMA lutte difficilement contre sa nature nonchalante. Aussi, quand il s'agit de mettre en place l'univers de *Dr. Slump*, il puise habilement dans les idées qu'il avait utilisées en vain jusqu'à présent. Mais son éditeur ne l'entend pas de cette oreille et l'oblige à apporter de nombreuses modifications au récit. Ainsi, si les idées de base viennent de TORIYAMA (l'histoire d'un génie scientifique autoproclamé), c'est TORISHIMA qui propose de centrer le récit sur l'androïde Aralé en reléguant son créateur au second plan. Une idée qui a d'ailleurs fait son chemin depuis puisque plusieurs *manga* pour garçons mettant en scène des héroïnes ont vu le jour au cours de la décennie dans le *Shônen Jump* : *Cat's Eye*, *Kimagure Orange Road* et *Video Girl Aï*. Traumatisé par l'interventionnisme impitoyable de son éditeur, TORIYAMA se défoule en matérialisant un avatar maléfique du personnage dans sa série, le Dr Mashirito ! Dans le même temps, le *mangaka* profite de pouvoir travailler désormais avec un assistant pour créer son propre studio, le Bird Studio, dont l'oiseau du nom fait référence au "Tori" de son patronyme et de celui de son éditeur.

Boosté par un humour léger, aussi omniprésent qu'efficace, *Dr. Slump* connaît un succès immédiat et se voit adapté en dessin animé à peine un an après. Le *manga* va durer jusqu'en 1984, au moment où son auteur se trouvera à court d'idées. Après une période de vaches maigres, cette première série en 18 tomes est une belle petite victoire pour TORIYAMA, même si le prix à payer pour l'auteur est très lourd. En effet, la première année, il lui arrive de ne dormir qu'une fois tous les trois jours, alignant même jusqu'à six nuits blanches consécutives. Il trouve tout de même le temps de réaliser d'autres histoires courtes pendant cette période (*Pola & Roid*, *Escape*, *Mad Matic*, *Pink*...), une méthode pour apprendre à dessiner (*L'Apprenti mangaka*), et même de se marier avec l'auteure de *shôjo* Nachi MIKAMI.

© 1986 2015 BIRD STUDIO / SQUARE ENIX All Rights Reserved.
© BANPRESTO 1994 MADE IN JAPAN

LA SAISON DES DRAGONS

À partir de 1983, Akira TORIYAMA change un peu de registre narratif et se tourne davantage vers les récits d'action – et de kung-fu en particulier – dans un univers plus oriental. C'est ainsi qu'il réalise successivement *Dragon Boy* et *Les aventures de Tongpoo*, qui posent les bases de son prochain gros projet : *Dragon Ball*. Il confesse : "*Quand j'ai commencé à dessiner* Dragon Ball, *je voulais m'inspirer du conte chinois* "le Roi des Singes" *(personnage récurrent de la littérature chinoise classique), si bien que je pensais laisser Son Gokû en singe, vous voyez ? Puis finalement, ce n'était pas très intéressant.*" Et TORIYAMA de renchérir : "*Alors j'en ai fait un humain avec une queue de singe. À l'inverse du personnage d'Aralé dans* Dr. Slump, *je voulais que Son Gokû soit plus discret, un peu comme un enfant normal, excepté bien sûr sa queue, sa coupe de cheveux, son caractère.*"

Si au cours de ses recherches préparatoires, TORIYAMA se cale sur *Saiyuki* (titre original du *Roi des Singes*), il s'en éloigne finalement assez rapidement pour n'en conserver que quelques références, puisant également l'inspiration dans diverses autres sources. D'abord parce que c'est plus simple pour lui, et ensuite parce que, même si *Dragon Ball* est sa seconde série, c'est la première qu'il va devoir gérer sous forme de feuilleton. Le *mangaka* s'investit beaucoup dans cette histoire, mais celle-ci peine à convaincre les lecteurs pendant plusieurs mois. Sous l'impulsion de TORISHIMA, Akira TORIYAMA effectue plusieurs recadrages successifs (insertion du Kaméhaméha, transformation en singe géant…) jusqu'à reprendre une idée qui avait déjà fait ses preuves dans *Dr. Slump* : le Penguin Village Grand Prix. Adapté à l'univers de Son Gokû, ce tournoi devient une rencontre mondiale de champions d'arts martiaux, le Tenkaichi Budokai, et séduit enfin les lecteurs du *Jump*. La légende de *Dragon Ball* peut officiellement commencer !

En parallèle, et après bientôt dix ans dans la bande dessinée, Akira TORIYAMA ressent le besoin de se diversifier et commence à œuvrer comme illustrateur et comme *chara-designer* (voir encadré). On le sait passionné de cinéma, mais c'est aussi un grand fan de modélisme et de jeux vidéo. C'est donc naturellement qu'il se tourne vers ce secteur où il va se faire un nom avec la future saga de *Dragon Quest* dès 1986. Était-ce parce que le dragon était son animal porte-bonheur ? Toujours est-il que le cercle vertueux est enclenché et *Dragon Quest* connaît également un succès retentissant. La licence est plusieurs fois déclinée en *manga*, avec des styles graphiques plus[1] ou moins[2] proches de celui de TORIYAMA.

OVER THE TOP

Au cours des années qui suivent, l'emploi du temps du *mangaka* ne connaît pas de grands bouleversements. Il passe son temps entre *Dragon Ball* et *Dragon Quest*, le tout ponctué d'histoires courtes plutôt anecdotiques. À l'exception notable, peut-être, de *Lady Red*, une comédie légèrement friponne tout en couleur et dessinée dans un sens occidental, qui représente l'une des seules incursions dans la BD pour adultes. Le succès de *Dragon Ball* ne se dément pas et la franchise multiplie les adaptations annexes (série animée, films, jeux vidéo…). La série franchit progressivement de nouvelles montées en puissance et adopte un ton plus sombre et tragique avec les *arcs* de l'armée du Ruban Rouge et de Piccolo. Lorsque Son Gokû devient adulte, à la moitié de la série, TORISHIMA laisse son poulain à YÛ KONDÔ, qui sera à son tour

SES DATES-CLÉS

1955 : Naissance à Kiyosu.
1974 : Obtention d'un diplôme de design.
1978 : Première publication officielle dans un magazine avec *Wonder Island*.
1980 : Début de *Dr. Slump*.
1984 : Fin de *Dr. Slump* et début de *Dragon Ball*.
1986 : Début de son travail de *chara-designer* pour la saga de jeux vidéo *Dragon Quest*.
1995 : Fin de *Dragon Ball* et sortie du jeu *Chrono Trigger*.
2004 : Sortie du 34e tome de l'édition *Perfect* de *Dragon Ball* avec une fin différente.
2008-2010 : Collaboration avec son ami Masakazu KATSURA.
2013 : *Jaco le patrouilleur galactique*.

Il lui arrive de ne dormir qu'une fois tous les trois jours

Sand Land

SAND LAND © 2000 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc.

" Je suis un grand fan de Star Wars ! "

Akira TORIYAMA

DR. Slump

DR SLUMP © 1980 by Akira Toriyama/SHUEISHA Inc

remplacé par Fuyuto TAKEDA de Perfect Cell à la fin du *manga*. Pour l'anecdote, Kazuhiko TORISHIMA est ensuite devenu rédacteur en chef du *Shônen Jump* (de 1996 à 2001), avant de passer responsable des droits étrangers[3] puis directeur des éditions Shûeisha en 2010.
Malgré le succès de son œuvre, Akira TORIYAMA se lasse et tente de mettre fin à la série à plusieurs reprises, à la fin du combat contre Freezer puis de celui contre Cell. Il va même jusqu'à tuer son héros. En vain ! Vidé, il obtient finalement gain de cause en 1995 et provoque involontairement une énorme érosion des ventes du *Shônen Jump*. Une seconde dégringolade survient l'année suivante à l'arrêt de *Slam Dunk*, marquant définitivement la fin de l'âge d'or de l'hebdomadaire.
Dans les années 1990, Shûeisha lance un nouveau mensuel dédié aux jeux vidéo qui fait depuis (et encore aujourd'hui) régulièrement appel à TORIYAMA. Le *mangaka* y enchaîne *Cashman, Dub & Peter, Go ! Go ! Ackman, Cowa !*, une suite de *Dr. Slump*... et des illustrations inédites de ses œuvres phare quand l'actualité l'exige. En parallèle, il revient au format court dans le *Shônen Jump* mais peine réellement à convaincre, même ses fans les plus fidèles. La paresse de TORIYAMA le dessert et ses nouvelles histoires sentent le recyclage à plein nez. Les ficelles qu'il utilise reviennent sans cesse (gamme de personnages, héros ado mi-homme mi-animal, superpouvoirs, baston à gogo et humour bas du front) et entament sérieusement sa crédibilité. *Kajika* et *Sand Land*, bien que sympathiques, laissent perplexe, tandis que seuls les clins d'œil à *Dragon Ball* éveillent l'intérêt des lecteurs pour *Neko Majin* et sa suite.

Kajika

RENAISSANCE

Finalement, alors qu'on pensait qu'il en avait fini avec Son Gokû et ses amis, c'est avec eux que TORIYAMA occupe une grande partie de son travail depuis l'an 2000. Au moment de la sortie de l'édition de luxe, il déclarait pourtant : "*Je me suis contenté de refaire des couvertures. Redessiner cela après si longtemps a produit chez moi un étrange mélange d'émotions, combinant la nostalgie et le sentiment de ras-le-bol de dessiner du* Dragon Ball." Quelqu'un semble donc avoir réussi à le convaincre de changer d'avis. Après la *Perfect Edition* puis *Cross Epoch*, le *cross-over* avec *One Piece*, le voilà qui dessine de nouveaux personnages pour différents supports de jeux (consoles de salon et bornes d'arcade), qu'il supervise des adaptations signées par une certaine Naho OOISHI, qu'il réalise une préquelle (*Jaco le patrouilleur galactique*) et surtout qu'il scénarise de nouveaux films (*Battle of Gods* et *La Résurrection de F*) pour lesquels il crée même de nouveaux personnages. Parallèlement, TORIYAMA a écrit plusieurs scénarios (*Sachié-chan guu!* et *Jiya*), qui ont pris vie sous la plume de son ami Masakazu KATSURA (*Wingman*, *Zetman*), avant de réaliser une BD éducative à vocation écologique pour la ville d'Anjo. Ses derniers travaux commerciaux personnels sont *Toccio the Angel* (2003), *Kintoki* (2010) et *Jaco the galactic patrolman* (2013) qui, selon son propre aveu, sera son ultime *manga*. Quoi qu'il arrive, Akira TORIYAMA a clairement marqué l'histoire de la bande dessinée internationale. Et il faudra probablement attendre longtemps avant qu'un nouvel auteur laisse une telle empreinte dans le cœur de plusieurs générations de lecteurs aux quatre coins du globe. Alors chapeau bas, Monsieur ! ■

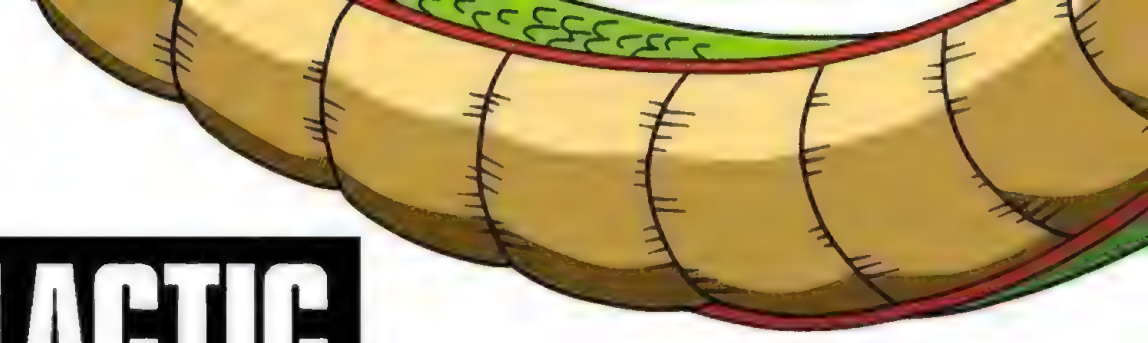
Remerciements et partie des sources : Ludovic GOTTIGNY (*AnimeLand* n° 177), Nicolas PENEDO (hors-série *AnimeLand* n° 5), tyroneshone, site référence *DBZ.com*, Stéphane FERRAND (Glénat), 9ème art, Dragon Ball Wikia, Olivier RICHARD (*Akira TORIYAMA, Le Maître du Manga* – 12bis).

1. *Maboroshi no daichi* de Masaomi KANZAKI, *Emblem of Roto* de Kamui FUJIWARA.
2. *La quête de Daï*.
3. Il a marqué les éditeurs français au point que certains confirment qu'il était aussi difficile en négociations avec eux que ce que TORIYAMA laissait entendre pour lui.

ILLUSTRATEUR À MI-TEMPS

Akira TORIYAMA a signé le *chara-design* de plusieurs jeux vidéo dans les années 1980 (*Dragon Quest*), 1990 (*Chrono Trigger, Tobal*) et 2000 (*Blue Dragon*). Il a aussi créé des personnages de marionnettes pour le court-métrage *Apple Pop* (1988), collaboré régulièrement depuis 1991 avec la société Fine Molds (logo, illustrations...) spécialisée dans le modélisme, ainsi qu'avec CQ Motors pour le *design* de la Q-Volt, une voiture électrique (2005). Évidemment, c'est lui qui a dessiné la pochette du *single* d'Ayumi HAMASAKI, *Rule/Sparkle*, qui a servi de générique au film *live Dragon Ball Evolution*.

KAJIKA © 1998 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc.



JACO THE GALACTIC PATROLMAN

PAS LA TROUILLE GALACTIQUE !

Écrit il y a une dizaine d'années, Jaco le patrouilleur galactique a été validé par le *Shônen Jump* en 2012 pour une parution en parallèle de la sortie au cinéma de *Battle of Gods*. Ayant travaillé seul et ne pouvant plus se contenter de dormir deux heures par nuit, TORIYAMA a finalement pris son temps pour livrer mi-2013 ce qui serait – selon ses dires – sa dernière œuvre.

Sébastien KIMBERGT

- **Titre original :** *Ginga Patorôru Jako*
- **Manga :** One-shot
- **Début de publication :** 2013 (*Weekly Shônen Jump*)
- **Auteur :** Akira TORIYAMA
- **Éditeur VO :** Shûeisha **Éditeur VF :** Inédit en France

Comédie d'action légère, Jaco raconte l'arrivée sur Terre d'un policier de l'espace aussi zélé que maladroit, dont la mission est d'intercepter un dangereux criminel. Indirectement obligé d'aider des terriens, il pourrait toutefois manquer à son devoir...

DU TORIYAMA POUR JUS

Dans une interview, le *mangaka* a déclaré que, pour ce récit réalisé à l'ordinateur, il avait été totalement libre de faire ce qu'il voulait et qu'il était content du résultat, malgré un côté *old school*. Impossible de remettre en cause ses dires puisqu'on retrouve ici de nombreux ingrédients omniprésents dans ses œuvres précédentes. Le nom de Jaco fait évidemment référence à un plat : de délicieux petits poissons qu'on mange en amuse-bouche. Une petite touche d'humour qui prend tout son sel lors de l'affrontement sous-marin de Jaco et d'un requin géant dans le chapitre 1. À cela s'ajoutent les références au cinéma (principalement des années 50), des idées repiquées ailleurs (un policier galactique comme Cashman, un vieil homme qui vit seul sur une île déserte, les capsules magiques...), un humour bon enfant (le retour des chorégraphies débiles) et quelques scènes d'action bien senties. Pas très original ? Eh bien, détrompez-vous !

RACCORDS PARFAITS

En réalité, contrairement à ses nouvelles précédentes où il semblait naviguer à vue, TORIYAMA a eu ici l'intelligence de construire une histoire indépendante et auto-conclusive en 10 chapitres, tout en l'intégrant dans son univers grâce à un certain nombre d'idées bien trouvées. D'abord, Jaco s'inscrit dans un cycle d'aventures de patrouilleurs galactiques, qu'on retrouve également dans Sachié et Jiya, les deux récits qu'il a scénarisés et qui ont été dessinés par Masakazu KATSURA (Video Girl). Deuxièmement, le début renvoie directement à *Dragon Ball* : un extraterrestre très fort atterrit malencontreusement chez un vieil ermite, avec une première scène d'action générée par un gros poisson carnivore. Enfin, dans le chapitre final (+1), on est censé découvrir – mais avec Internet, le secret est largement éventé ! – plusieurs éléments qui en font une préquelle de *Dragon Ball* (dont la scène où Gokû revient de la pêche avec son gros poisson). Et c'est avec son épisode bonus de 16 pages consacré à la mère de Gokû, Gine, que TORIYAMA dévoile le dernier mystère laissé en suspens dans son œuvre culte. Des petites pirouettes qui lui permettent de mettre proprement un terme à sa carrière. Respect ! ■

JACO THE GALACTIC PATROLMAN © 2013 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc.

■ **Titre original :** *Dragon Ball Z : Kami to kami* ■ **Origine :** Japon ■ **Format :** Film (85 min)
■ **Année :** 2013 ■ **Auteur original :** Akira TORIYAMA ■ **Réalisation :** Kôzô MORISHITA
■ **Animation :** Toei Animation ■ **Diffusion :** Kazé

BATTLE OF GODS

MIEUX VAUT PARLER À DIEU QU'À SES SAIYANS

Dix-huit ans après le dernier film original estampillé *DBZ*, *Battle of Gods* revient aux sources de l'univers conçu par Akira TORIYAMA. Loin de sombrer dans la nostalgie gratuite, il ouvre de nombreuses perspectives futures pour une licence que certains avaient enterrée trop tôt.

Matthieu PINON

Sorti au Japon le 30 mars 2013 au Japon, *Battle of Gods* a balancé un kamehameha au box-office mondial. En deux jours, 560 000 Japonais ont vu le film diffusé dans 328 salles et fait du retour de Son Gokû un triomphe à l'échelle globale, le plaçant en cinquième position du box-office mondial, derrière quatre blockbusters *made in USA* diffusés dans plus de cinquante pays. Un succès justifié par la popularité de *DBZ* et par la qualité du film.

IL FAUT BOULER BILLS !

Dès ses premières minutes, *Battle of Gods* porte la marque d'Akira TORIYAMA, qui renoue avec l'humour absurde et bon enfant des débuts de sa série. Les premières scènes marquent plus pour les joutes verbales entre tous les personnages de la saga, réunis pour l'anniversaire de mariage de Bulma et Vegeta, que pour des combats effrénés. Il faut dire que le premier affrontement tourne court, avec un Goku assommé en deux coups par Bills, Dieu de la Destruction, sorti d'un sommeil de 39 ans pour affronter le guerrier prophétique capable de lui tenir tête, le "Saiyan Divin". Déçu par ce duel, il se rend sur Terre en espérant y trouver cet adversaire à sa hauteur...

Il faut attendre les deux tiers du film pour des scènes d'action épiques, en dehors desquelles l'animation ne s'avère pas constamment à la hauteur. Heureusement, cette lacune est compensée par l'efficacité de la mise en scène, fruit de l'expérience acquise par le réalisateur Masahiro Hosoda sur plusieurs épisodes du tournoi de Cell dans la série *DBZ*.

Bien sûr, on peut lui reprocher de tirer à la ligne, notamment durant la fête de Bulma, mais la montée en puissance finale n'en est que plus efficace. N'oublions pas que *Dragon Ball* date de 1984 : ceux qui avaient 8 ans au début de la série-phénomène ont désormais des enfants du même âge, obligeant le scénario à satisfaire les deux publics.

QUI CONTRÔLE LE PASSÉ CONTRÔLE LE FUTUR

Nostalgique, *Battle of Gods* ? Oui, mais pas passéiste. Le film propulse *DBZ* dans le XXIe siècle sans perdre ses fondamentaux : on devine le respect du groupe FLOW qui reprend *Chala Head Chala !*, et deux vedettes actuelles ayant grandi avec *Dragon Ball* ont été invitées au doublage, l'icône *otaku* Shoko NAKAGAWA et la championne de judo Kaori MATSUMOTO.

Augmentée de 20 minutes, la version TV diffusée par Fuji TV en 2014 a atteint des records d'audience. C'est cette version de 105 minutes que Kazé propose en DVD et Blu-ray, agrémentée d'un doublage français, à partir du 11 février... soit deux mois avant la sortie au Japon de *Fuukatsu no F*, qui fait revenir Bills et Freezer, et pourrait confirmer qu'à 30 ans, *Dragon Ball* s'offre une seconde jeunesse. ■

DRAGON BALL Z FILM KAMI TO KAMI ANIME COMICS
© 2013 by BIRD STUDIO/Shueisha Inc.
© 2013 "DRAGON BALL Z" the Movie Production Committee

PAROLE DE RÉALISATEUR

KÔZÔ MORISHITA, À PROPOS DE LA SAGA DRAGON BALL

C'est à l'occasion des 30 ans de *Dragon Ball* que nous avons rencontré le producteur et réalisateur vétéran des studios Toei Animation, qui a travaillé sur le dessin animé depuis ses débuts mais aussi sur toutes les autres séries de la franchise.

Interview réalisée par Rui PASCOAL

AnimeLand : Bonjour M. MORISHITA ! Quel effet cela vous fait de voir que *Dragon Ball* reste aujourd'hui toujours aussi populaire ?
Kôzô MORISHITA : Cela me fait très plaisir. Quand *Dragon Ball* paraissait dans le magazine *Shônen Jump*, c'était l'un des *manga* qui figurait au top avec *Saint Seiya*. J'ai eu beaucoup de chance de pouvoir œuvrer sur l'*anime* de ces deux titres, et je suis très heureux de voir qu'ils font encore aujourd'hui partie des séries les plus connues au monde.

Demandiez-vous souvent son aval à Akira TORIYAMA ?
Comme M. TORIYAMA vit loin de Tokyo, la fréquence de ses visites dans notre studio était limitée. Cependant, nous lui avons souvent demandé son approbation et des conseils sur de nombreux aspects. Ses paroles sont très importantes pour nous et il a toujours été une grande source d'énergie pour l'équipe.

En France, sa diffusion (sur TF1 en 1988, NDLR) a été sévèrement critiquée en raison de sa violence et des scènes "sexy". Que pensez-vous d'une telle polémique ?
Je suis conscient de cette critique car nous avions reçu de nombreuses demandes pour des entrevues de médias à l'époque. Cependant, nous n'y accordions pas beaucoup d'attention parce que nous pensions avoir produit un programme que tout le monde pouvait regarder pour se détendre et en profiter.

Que pouvez-vous nous dire sur Masako NOZAWA qui prête sa voix depuis bientôt 30 ans à Son Gokû (enfant et adulte, NDLR) ?
M^me^ NOZAWA ne prête pas sa voix à Son Gokû : elle *est* la voix de Son Gokû ! D'après moi, c'est l'une des actrices les plus talentueuses qui existe. M. TORIYAMA l'a choisie parmi les autres candidats au doublage car son interprétation correspondait à son idée de la voix du personnage. Il nous a dit qu'il entendait M^me^ NOZAWA lorsqu'il dessinait Gokû, Gohan et Goten.

Que retenez-vous de Shunsuke KIKUCHI, qui a composé les musiques de

fond et contribué au succès de *Dragon Ball* ?
M. Kikuchi est l'un des plus grands compositeurs de BO de films, de séries télévisées et d'*anime*. Il peut composer n'importe quel type de musique et nous avons été très chanceux de l'avoir avec nous. Il avait également fait celles de *Dr. Slump*. Ses thèmes correspondent parfaitement à l'image du monde de *Dragon Ball*.

Vous avez aussi travaillé sur les films de *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z* ?
Nous voulions que le public soit en mesure d'apprécier les actions spectaculaires que l'on voit dans ces *anime*. Nous souhaitions qu'ils puissent le faire entre amis et en famille, sur grand écran.

Quels souvenirs gardez-vous de *Dragon Ball GT* ?
Nous l'avons produit en suivant le fil conducteur de l'histoire écrite par M. Toriyama. C'était un véritable défi de ne surtout pas entacher l'image du monde de *Dragon Ball*, d'autant que nous avons beaucoup trop d'estime pour cet univers.

Le remake *Dragon Ball Z Kaï*, destiné cette fois au marché international, est controversé en raison du retrait de certaines scènes violentes, de plusieurs épisodes, et du remplacement tardif des musiques originales par d'autres plus "hollywoodiennes" dans la dernière partie dédiée à Majin Boo. Pouvez-vous le comprendre ?
Nous avons décidé d'omettre certains épisodes qui, souvent, ne sont pas inclus dans le *manga* original pour produire *Dragon Ball Z Kaï* afin de rendre cette série plus proche de l'œuvre de M. Toriyama. De plus, nous avons digitalisé et remasterisé l'image et même refait l'enregistrement des voix des personnages et des musiques. Malgré tout, j'espère tout naturellement que le public appréciera les différences entre *Dragon Ball Z* et *Dragon Ball Z Kaï* en les regardant alors tous les deux...

« Akira Toriyama a toujours été une grande source d'énergie pour l'équipe ! »

Depuis 2009, on sent que la franchise est en train de revenir progressivement. Toei Animation a produit *Dragon Ball Z : Battle of Gods* qui a battu des records d'entrées au cinéma au Japon. Que pouvez-nous dire de ce film et du prochain ?
Les films sortis au cours des années 80-90 étaient étroitement liés à la série *Dragon Ball Z* diffusée à ce moment-là. Cependant, les derniers longs-métrages tels que *Battle of Gods* et *La Résurrection de F* ("F" pour "Freezer", NDLR) sont plus indépendants et je crois que même la jeune génération qui n'est pas encore familière avec le monde de *Dragon Ball*, prendra plaisir à les voir. Le dernier film, *La Résurrection de F*, sortira en salle en avril-au Japon et je ne peux pas encore révéler beaucoup de choses à ce sujet car il est encore en production, mais je vous garantis que celui-ci sera encore plus grandiose que *Battle of Gods*...

M. Toriyama a toujours été quelqu'un de timide, de discret et de réservé, ne se confiant presque jamais aux médias. Pourquoi, selon vous ?
Sans doute parce qu'il ne souhaite pas que ses mots soient mal interprétés car l'image du monde de *Dragon Ball* dans l'esprit du public serait déformée en conséquence.

Enfin, que peut-on vous souhaiter pour 2015 ?
Ma première priorité en ce moment est de terminer la production de *Dragon Ball Z : La Résurrection de F*. Et il me tient à cœur de rester impliqué sur la licence *Dragon Ball*... ■

Remerciements et sources : Haruka Kasai, Natsuko Tateishi, Shirasaki Keisuke (Toei Animation), Gersende Bollut, M. CG.

INFLUENCES

NARUTO © 1999 by MASASHI KISHIMOTO / SHUEISHA Inc.

LAVOISIER a dit : "*Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme*" : le *manga* ne fait pas exception à cet adage.
Né en 1955, Akira TORIYAMA avait quatre ans quand sont apparus les premiers hebdomadaires *shônen* au Japon (le *Shônen Sunday* et le *Shônen Magazine* datent de 1959, le *Shônen Jump* est apparu dix ans plus tard).
Dans ces années 60, les dessinateurs étaient vénérés comme des stars du cinéma ou de la chanson. Artisans d'un nouveau média, publiant à tour de bras dans plusieurs revues concurrentes, ils ont laissé un héritage significatif dans l'inconscient collectif japonais... et dans celui de TORIYAMA, qui ne cache pas ses influences.
Trente ans plus tard, ce même TORIYAMA a rejoint ses idoles au panthéon du *manga* avec *Dragon Ball*, série dont les répercussions n'ont pas encore fini de secouer l'industrie du divertissement nippon : nombreux sont les dessinateurs actuels à revendiquer cet héritage !
AnimeLand dresse le portrait de quatre "enfants spirituels" de TORIYAMA, mais aussi de quatre vétérans sans qui le *mangaka* n'aurait probablement pas été aussi inspiré. ■

LES ORIGINES

OSAMU TEZUKA

Il a l'apparence d'un enfant, mais n'est pas humain et, avec sa force herculéenne, va protéger la Terre et ses habitants. Naïf et candide, on le reconnaît facilement avec ses cheveux hirsutes en pointe. Non, il ne s'agit pas de Son Gokû, mais d'*Astro le petit robot*, qui a également inspiré Arale ! C'est dire l'influence majeure qu'a eue Osamu TEZUKA sur le jeune Akira TORIYAMA... et sur le *manga* en général. Auteur de 150 000 pages de BD, celui qu'on a surnommé "le Dieu du *manga*" a laissé derrière lui des dizaines d'œuvres fondatrices (*Phénix*, *BlackJack*, *Le roi Léo*...). Parmi ce foisonnement, se distingue *La légende de Sangoku*, paru de 1952 à 1959. Support au premier long-métrage réalisé par TEZUKA en 1960, ce *manga* qui remet le conte traditionnel du *Voyage vers l'Occident* sur le devant de la scène a durablement marqué l'auteur de *Dragon Ball*.

FUJIKO FUJIO

Sous ce nom de plume se dissimulaient deux auteurs, Hiroshi FUJIMOTO et Motoo ABIKO. Leur titre le plus connu, *Doraemon*, met en scène un chat-robot bleu venu du futur. Grâce à ses gadgets futuristes, il vient en aide à son ami Nobita, mais bien souvent, la fausse bonne idée tourne à la catastrophe ! Depuis 1969, *Doraemon* est devenu incontournable au Japon, et a même servi de mascotte officielle pour le dossier de candidature aux J.O. de 2020 présenté par la ville de Tokyo. TORIYAMA a su trouver la même originalité pour les inventions technologiques de *Dr. Slump* ou les trouvailles de *Dragon Ball* : sans l'existence de *Doraemon*, il n'y aurait probablement pas de Capsule Corp ou de radar à dragon balls.

FUJIO AKATSUKA

Adepte de l'humour absurde et du jeu de mots foireux, Fujio AKATSUKA s'est érigé en maître du *manga* burlesque : tous les Japonais connaissent la posture de surprise d'Iyami, fripouille star d'Osomatsu-kun, et les aphorismes du héros de *Tensai Bakabon*. Outre ses déformations de la langue japonaise (rendant, hélas, son œuvre intraduisible), le *mangaka* était un spécialiste de l'humour *slapstick* cher à Charlie CHAPLIN. Cette double approche du rire se retrouve dans les débuts de *Dragon Ball*, où les noms des personnages prêtent autant à rire que leurs actions. Bulma montrant sa culotte à Tortue Géniale pour que son geyser nasal d'hémoglobine asperge l'adversaire invisible de Goku est un exemple parmi tant d'autres de l'importance d'AKATSUKA sur l'œuvre de TORIYAMA.

SHOTARO ISHINOMORI

L'influence de Shotaro ISHINOMORI sur TORIYAMA est moins évidente au premier abord, mais transparaît en filigrane tout au long de son œuvre. Créateur des justiciers masqués aux poses héroïques (les séries *sentai* déclinées en *Power Rangers*, *Kamen Rider*), il est à l'origine des transformations des *saiyans* ou du costume de Great Saiyaman de Son Gohan. On pourrait également parler de son affection pour les créatures robotiques et cyborgs se rebellant contre leur créateur (coucou C-17 et C-18), mais c'est surtout *Mangaka nyûmon*, son manuel du parfait *mangaka*, qu'on retiendra. C'est là qu'il faut chercher l'origine de *L'apprenti mangaka*, incontournable recueil de conseils pour tous les dessinateurs en herbe !

DR

LES SUCCESSEURS

EIICHIRÔ ODA

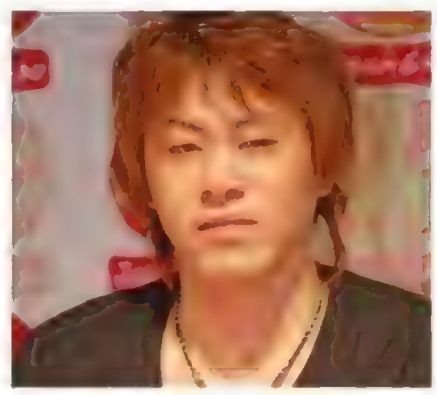
Est-il encore besoin de présenter le fils spirituel de TORIYAMA ? Adoubé par son idole, ODA n'a pas caché sa fierté quand il a collaboré avec TORIYAMA sur des *cross-over One Piece* x *Dragon Ball*, ou la rencontre des deux plus grosses licences jamais portées par Shueisha. Les points communs entre les deux œuvres sont évidents : personnages déjantés et irresponsables, femmes au fort caractère, univers au graphisme simple mais à la mythologie riche... C'est surtout le souffle de l'aventure picaresque qu'on retrouve avec plaisir dans les aventures de Luffy. L'objet de leur quête n'est pas "sept boules de cristal" mais "un trésor". Bah, qu'importe l'objectif ! Ce sont avant tout les embûches rencontrées par Goku qui faisaient le sel de *Dragon Ball* et ODA l'a bien compris. L'élève a d'ailleurs fini par dépasser le maître en termes de ventes, aussi bien au Japon qu'à travers le monde... et, sans le savoir, devient à son tour un modèle pour les nouveaux dessinateurs.

MASASHI KISHIMOTO

Un ninja blond aux yeux bleus ? Dès la couverture du tome 1, la filiation entre les héros de *Naruto* et les guerriers saiyans est évidente et assumée par Masashi KISHIMOTO. Si l'on retrouve l'espièglerie de Goku dans le caractère du personnage principal, ce sont avant tout les combats intenses de la fin de la saga *Dragon Ball* qui ont marqué le *mangaka*. Comment ne pas faire le parallèle entre le chakra des ninjas et les auras de ki des guerriers de l'espace ? Comment ignorer la ressemblance entre *rasengan* et *kamehameha* ? Et la relation "meilleur ennemi" entre Naruto et Sasuke n'est pas sans rappeler Goku et Vegeta ! KISHIMOTO l'a certes transposée dans un univers complètement différent, mais l'âme du combat qui souffle sur *Dragon Ball* est la même dans *Naruto*, et c'est tant mieux !

HIDEAKI SORACHI

Avec son Japon féodal conquis par des aliens à la technologie avancée, Hideaki SORACHI a créé un univers loufoque lui permettant d'osciller selon son bon vouloir entre histoires de samouraïs et science-fiction... mais toujours sous le sceau de l'humour ! Ce décalage perpétuel entre réalité concrète et pure fantasmagorie, ressort-clé de *Gintama*, était déjà le socle de l'ambiance délirante du village Penguin. Tout comme TORIYAMA dans *Dr. Slump*, SORACHI se régale à créer des personnages plus frapadingues les uns que les autres (Elizabeth est devenue une vraie star au Japon) mais va encore plus loin, en brisant le quatrième mur et en intitulant ses chapitres de préceptes ubuesques (*"Rien de propre ne peut naître dans les toilettes"*, *"Si vous avez le temps de jouer aux terroristes, allez donc faire une petite promenade"*).



HIRO MASHIMA

TORIYAMA n'a pas fait que *Dragon Ball* et *Dr. Slump* dans sa vie ! La majorité de ses collègues semblaient l'avoir oublié, mais Hiro MASHIMA, gamer devant l'éternel, a été durablement marqué par *Dragon Quest*. Dans ses univers de fantasy, il insuffle le même esprit jovial que TORIYAMA, tout en calquant l'évolution de son script sur le déroulement des RPG. Comme son nom l'indique, *Fairy Tail* veut avant tout raconter un conte de fées et puise une partie de son inspiration dans les légendes folkloriques européennes.
Le meilleur exemple de cette fusion entre tradition occidentale et influences de TORIYAMA est sans conteste *Ignir, le dragon de feu*. Pourtant, c'est quand *Fairy Tail* sort de l'ombre de ces aînés qu'il devient passionnant, ne serait-ce que pour la part importante qu'il accorde à ses personnages féminins.

GINTAMA © 2003 Hideaki Sorachi · SHUEISHA Inc
FAIRY TAIL © Hiro Mashima · KODANSHA Ltd
DR

noco

6 CATALOGUES À LA CARTE
+ de 10 000 ÉMISSIONS
+ de 2 500 heures de PROGRAMME

LBL 42 — 1,99€/MOIS

NOLIFE — 5€/MOIS

OLYDRI STUDIO — GRATUIT

TOKI MEDIA — 3,99€/MOIS

WAKANIM — 3,49€/MOIS

WE PROD — 3€/MOIS

... et bien d'autres à venir !

UNE SEULE ADRESSE

pour vos programmes en streaming par abonnement :

noco.tv

MISS HOKUSAI

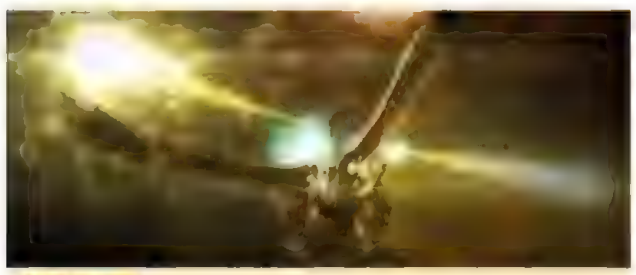
© 2014-2015 Hinako Sugiura MS HS / Sansaiben Film Partners

Edo, 1814. O-Ei, 23 ans, a hérité de son père, le maître peintre Hokusai, son talent et son caractère borné. Pourtant, des décennies plus tard, alors que l'Europe découvre l'immense talent de Tetsuzo (connu ici sous le nom de Katsushika Hokusai) et que sa fille peint très souvent à sa place, elle reste dans l'ombre. Miss Hokusai nous dépeint au travers des saisons le portrait d'une femme à l'esprit libre mais au talent éclipsé par la renommée de son père.

Adapté du *manga Sarusuberi* de Hinako SUGIURA, Production I.G nous en révèle un peu plus sur la sortie du long-métrage *Sarusuberi : Miss Hokusai* qui verra le jour courant 2015 au Japon. Réalisé par Keiichi Hara (*Un été avec Coo*, *Colorful*), on retrouve dans l'équipe Yoshimi ITAZU en tant que directeur de l'animation (*Le Vent se lève*, mais aussi *Dreaming Machine*, le dernier film de Satoshi KON resté inachevé) et au chara-design, et Hiroshi ONO comme directeur artistique (*Les Enfants loups*).

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE : LA LÉGENDE DU SANCTUAIRE

VOUS QUI REGARDEZ CE FILM, ABANDONNEZ TOUTE ESPÉRANCE



ATTENTION SPOILERS

Tel un majeur dressé bien haut à l'ensemble des fans du *manga*, cette œuvre retraçant l'ascension des douze maisons est constellée de mauvaises idées ! Voici un éventail des raisons qui font que *La Légende du Sanctuaire* est un mauvais film. Wilfrid Desachy

ALORS ON DANSE

Dès les premières secondes, on nous sert une bataille dans l'espace où deux chevaliers volants s'affrontent avec des rayons laser ! Si si, c'est bien *Saint Seiya*.

SAGA N'EST PAS MORT ?!

Pour abréger le combat opposant Shura et Aiolos, Saga intervient et feint de se sacrifier. C'est une bonne idée... Mais outre le fait qu'on le voit à peine dans la confusion, Aiolos ne devrait pas être surpris d'avoir à ses trousses l'homme qui a failli arracher la vie d'Athéna.

FINAL SANCTUARY

Exit le sanctuaire antique au cœur de la Grèce. Place à une nouvelle structure flottante, digne des derniers épisodes de *Final Fantasy*.

Les Chevaliers du Zodiaque - La Légende du Sanctuaire © 2014 KURUMADA Masami - Toei Animation

Genre : *Shônen action* **Année :** 2014
Acteurs : Kenji Nojima, Mitsuaki Madono, Nobuhiko Okamoto, Rikiya Koyama
Réalisé par : Keichi Sato **Durée :** 92 minutes (de souffrance)

CLIFFHANGER DE LUXE

Que fait Mitsumasa Kido quand il s'ennuie le week-end ? De la spéléologie au cœur de l'Himalaya, bien sûr ! C'est d'ailleurs là qu'ils ont rangé la grande horloge depuis que le sanctuaire flotte dans les airs.

POLITIQUEMENT CORRECT

Désormais, Saori n'a plus 13 mais 16 ans lorsqu'elle entreprend son voyage au sanctuaire. De quoi ravir les amateurs de fanfic.

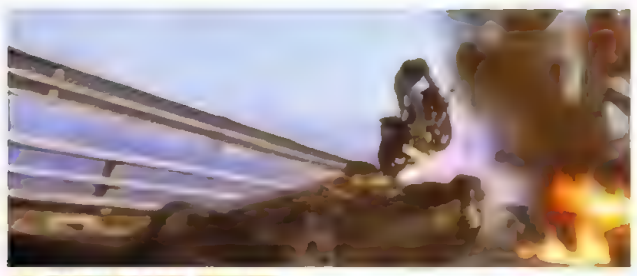
Plus cruche que jamais, Saori ne sait rien sur rien

LES URNES CONNECTÉES

Les urnes sacrées, c'est lourd et encombrant. Heureusement, la technologie œuvrant, elles sont réduites en pendentifs (ou grandes plaques pour les armures d'or) s'activant dans un cercle d'alchimie inspiré de ceux de FMA...

QUI EST-CE ?

Comment dénaturer un personnage comme Tatsumi ? Rien de plus simple, faites-lui perdre une quinzaine de kilos, collez-lui des cheveux et une paire de lunettes, le voilà méconnaissable.

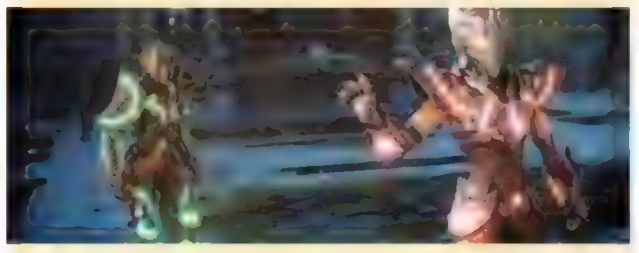


LE CHEVALIER GHOST

Dans certaines circonstances, les saints de bronze peuvent se déplacer jusqu'à la vitesse du son. Ce qui est a priori plus rapide que les véhicules conventionnels. Pourtant, Yoga entre en scène en faisant des acrobaties à moto. Question de style, sans doute. Mais rappelez-moi à quel âge on passe le permis moto au Japon, déjà ?

CAMOUFLAGE

Sans plus de commentaire, devinez qui se cache sous le masque de cette armure. Non ? Vraiment pas ? Ces casques à recouvrement évolutif vous agaceront tout au long du film.



ON TE DÉJÀ RESSENTI TON COSMOS ?

Les émanations lumineuses qui manifestaient la concentration du cosmos des chevaliers est désormais contenu dans leurs yeux. Ceux-ci deviennent luisants. Seul celui d'Athéna se manifeste encore véritablement. Les armures de bronze ont également des parties lumineuses aussi inutiles que non conformes aux originales. Peut-être est-ce là une autre manifestation de leur concentration ?

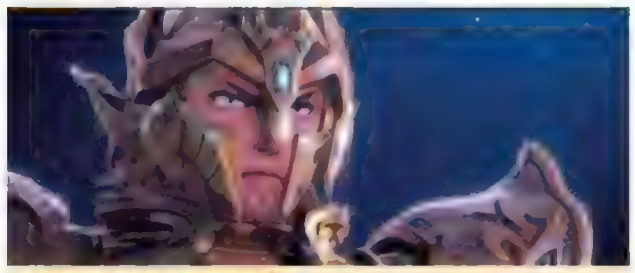
KENDO LOL

Boute-en-train, prétentieux et finalement lourdaud, Seiya passe désormais son temps à faire des pitreries pour amuser la galerie.

SCÉNARIO BANCAL

Plus cruche que jamais, Saori ne sait rien sur rien et doit tout apprendre au gré des événements et de la bouche de Tatsumi. La question se pose : Athéna était censée être morte dans les bras d'Aiolos seize ans auparavant. Comment ses agresseurs ont-ils appris qu'elle avait survécu ? Pourquoi avoir attendu aussi longtemps pour tenter de l'assassiner à nouveau et surtout, comment ont-ils fait pour retrouver sa trace ?

Les Chevaliers du Zodiaque : La Légende du Sanctuaire. © 2014 KURUMADA Masami / Toei Animation

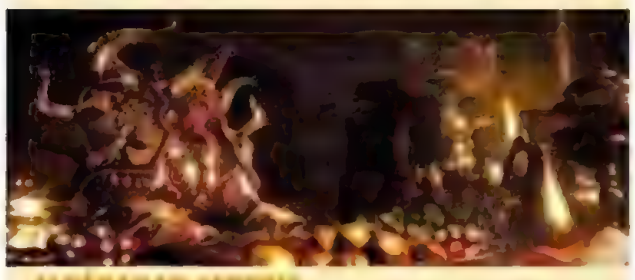


AIOLIA EST PIERCÉ

Chevalier d'or et pourtant *fashion victim*, Aiolia porte désormais un bouc et arbore un piercing à la lèvre, ce qui n'est pas des plus pratique en combat.

MU EST MIGLEUX

Avant, il avait un cosmos immense, un don pour réparer les armures, des pouvoirs psychokinésiques (entre autres), mais ça, c'était avant !



ALDÉBARAN PESTOU

Malapris, le chevalier du Taureau n'invite même pas nos héros à partager sa table. Manger avant de combattre est mauvais pour la santé, consommez avec modération.

ESPRIT, ES-TU LÀ ?

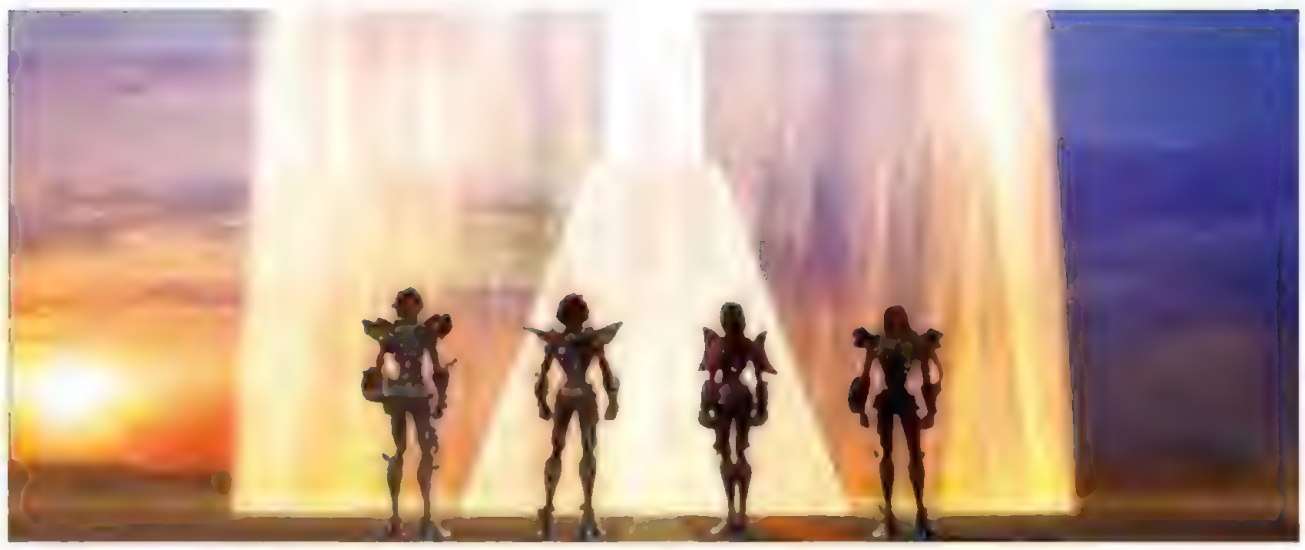
Vide de tout occupant, la maison des Gémeaux est tout simplement exclue de cette histoire. Donc pas de labyrinthe hypnotique ou quoi que ce soit d'autre.

SANS CONTREFAÇON

Les personnages ont tous plus ou moins un look androgyne. Était-ce une raison pour faire changer le chevalier du Scorpion de sexe ? Faut-il rappeler que les femmes chevaliers doivent porter un masque sous peine de devoir assassiner ou épouser celui qui voit leur visage ?

ÉLÉMENTAIRE, MON CHER SHAKA

Sous l'emprise des illusions de Saga, Aiolia livre à nouveau combat contre nos héros quand il est interrompu par Shaka. Encore une bonne idée mal amenée : si ce dernier peut dissiper les effets de la malédiction, pourquoi ne pas avoir agi plus tôt ? S'il est conscient du problème, pourquoi ne pas avoir lui-même demandé des explications au Grand Pope ?



MAGIE LOUCHE !

Le sanctuaire flotte. Pour en trouver l'entrée, les chevaliers disposent leurs pendentifs sur le sol de l'aéroport (en d'autres termes, n'importe où), ce qui fait apparaître les premières marches. Ces dernières s'évaporent juste après leur intrusion.

SALTIMBANQUE

Masque de Mort. Rien que son nom était malsain. Souvenez-vous du psychopathe qui était sans conteste le plus sadique des chevaliers Bah là, il nous offre un spectacle son et lumière.

LES CHORISTES

3... 4... Vois sur ton chemin, les têtes des damnés qui chantent avec le chevalier d'or qui est censé les avoir assassinés. On peut dire sans trop s'avancer que cette scène sent le cadavre, n'est-ce pas ?

VOYAGE, VOYAGE

Enfin une bonne idée ! Son prédécesseur étant absent, c'est Masque de Mort qui envoie valser Yoga jusqu'à la maison de la Ba... ah bah non, directement chez le Verseau en fait. La Balance n'a pas non plus sa place dans cette histoire. Mais bon, on n'est plus à ça près...

On peut dire sans trop s'avancer que cette scène sent le cadavre, n'est-ce pas ?

Les Chevaliers du Zodiaque - La Légende du Sanctuaire © 2014 KURUMADA Masami / Toei Animation

V'A PLUS LE TEMPS !

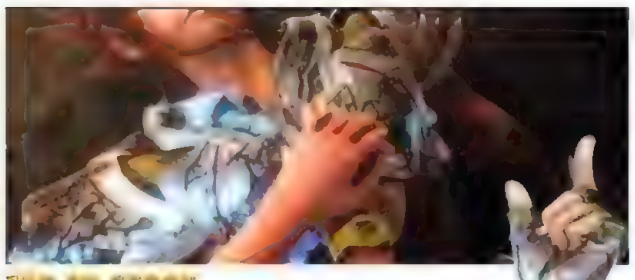
Le combat contre Aphrodite ? Il n'a pas lieu car dans un excès de rage, le grand pope se débarrasse de son dernier soldat. Athéna elle-même devrait le remercier car l'ascension était également une course contre la montre à la base.

MONTÉ COMME UN CHEVAL

Ces armures évolutives sont consternantes. Au début de l'histoire, on voit nettement Aiolos avec une armure à deux jambes. Oui, mais là, c'est le chevalier Pégase qui la porte alors forcément, on lui colle une allure de cheval ailé dont les pattes arrières ne servent à rien d'ailleurs car la belle Saori (qui passe le plus clair de son temps sur les épaules ou dans les bras de ses chevaliers) préfère rester dans les bras de son sauveur.

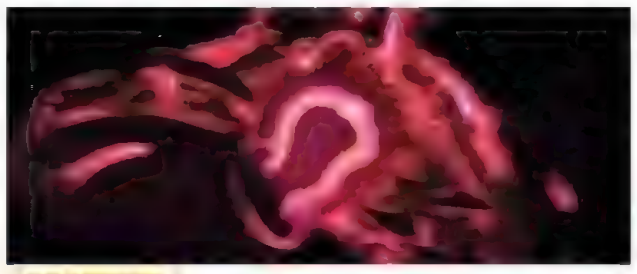
J.E.N.O.V.A.

Suite au combat opposant Seiya et Saga, ce dernier se retrouve aux commandes d'une sorte de golem animé par son cosmos. Outre le fait que cette nouvelle offense au *manga* tutoie le hors-sujet, l'allure et la frénésie de Saga à ce moment évoquent immanquablement la Calamité des Cieux de *Final Fantasy VII*. Alors, hommage ou plagiat ?



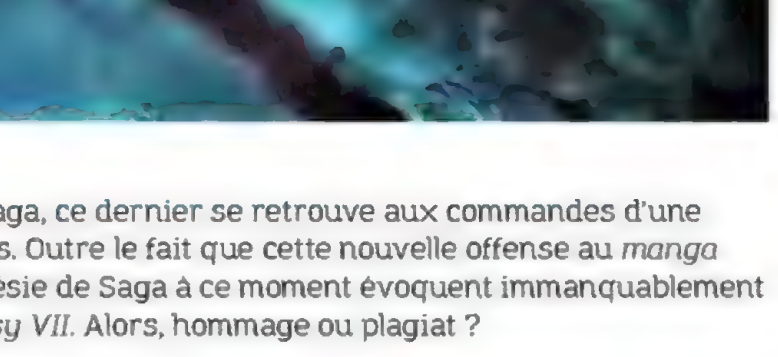
TOC EN STOCK

Difficile de croire qu'au milieu de tout ce fatras de technologie et de pouvoirs surnaturels, la richissime héritière Kido porte une montre achetée 1000 ¥ au *conbini* du coin. Pourtant...



CHOCHOTTE !

Dans l'histoire originale, les chevaliers ne doivent pas vaincre, mais ramener le grand pope afin qu'il sauve Saori d'une mort certaine. Ici, une fois ce dernier vaincu, la belle (qui ne semblait pas si mal en point que ça) retrouve son teint naturel des grands jours.



LA MER DES DIX

C'est sûrement la cerise sur le gâteau : lorsqu'elle arrive dans son temple, Athéna avoue ne pas savoir exactement ce qu'est le cosmos. Étrange, Tatsumi lui en a parlé dès le début du film, elle a vu des combats l'utilisant tout au long de l'ascension et, comble de tout, elle s'en sert elle-même depuis son plus jeune âge, un flashback nous la présentant en train de guérir une blessure grâce à ce pouvoir.

VERDICT

QUI ME PARLE ?

Si ce métrage s'adresse à ceux qui ont connu la série ou le *manga* des années 1980, certains éléments s'avèrent incohérents et d'autres ridicules. Ce film n'apporte qu'un aspect esthétique agréable et quelques bonnes idées qui seront très insuffisantes pour sauver l'ensemble du désastre. D'un autre côté, s'il vise un public découvrant l'œuvre, ces derniers devront accepter que certains éléments-clés du scénario s'imposent comme des évidences et ne lui soient pas expliqués. Moralité, qu'on soit un novice ou un adepte de *Saint Seya*, il vaut mieux passer son chemin. **will**

TOUS CONTRE UN, SEUL CONTRE TOUS

Au "Saint" des Saints d'une rédaction, tout le monde n'est pas d'accord. Alors oui, si j'aime l'univers de *Saint Seiya*, je n'en suis pas un fervent fan. Donc, je juge ce film pour ce qu'il est, et non pour ce qu'il est censé adapter. Oui, je trouve ce film magnifique, et surtout cohérent dans son esthétique volontairement baroque, limite "tuning/*Final Fantasy*" qui ne plaira pas à tous. Mais les décors du sanctuaire sont aussi grandioses que détaillés. Chaque maison des chevaliers d'or possède son identité ! Si le jeu caricatural des personnages peut agacer, celui-ci n'en reste pas moins ultra-expressif, en particulier dans les nombreux combats épiques jalonnant le métrage.
OK, le film surfe sur un humour *has-been*, l'instant "Bollywood" du Cancer est ridicule, la profondeur des personnages impossible à développer en 1 h 30, etc. Mais que de défauts mineurs face à un film visuellement généreux, techniquement à la hauteur de certains blockbusters américains, certes loin du chef-d'œuvre mais proposant un moment très agréable pour qui aime l'aventure qui prend aux tripes, et qui séduira sans doute au final le public profane.
Non, je ne joue pas au "vieux jeune" ni ne me laisse berner par la nostalgie. Oui, je suis pour le respect d'une œuvre mythique, mais je reste ouvert à d'autres visions adaptées de celle-ci... **KARA**

TRAILER DU FILM
WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JYBX5RS1DQI

Les Chevaliers du Zodiaque : La Légende du Sanctuaire. © 2014 KURUMADA Masami / Toei Animation

SOUVENIRS DE MARNIE

C'EST UN GHIBLI PAS COMME LES AUTRES...

La sortie le 14 janvier du dernier (?) long-métrage d'animation issu du studio Ghibli au cinéma en France est l'occasion de nous plonger dans nos souvenirs de Marnie...

Adapté du livre pour enfants *When Marnie Was There* de Joan G. Robinson, *Souvenirs de Marnie* raconte l'histoire d'Anna, une adolescente qui se renferme sur elle-même, n'ayant jamais eu d'amis dans sa vie. Très solitaire, taciturne, elle a perdu ses parents très jeune et vit en ville avec ses parents adoptifs. Lorsque son asthme s'aggrave, sa mère adoptive l'envoie chez des parents, les Oiwa, qui vivent près de la mer dans un petit village au nord d'Hokkaïdo. Pour Anna, c'est le début d'un été aventurier particulier aux côtés d'une certaine Marnie, énigmatique jeune fille vivant dans la maison du marais. Celle-ci aborde alors sans tabous la solitude, l'amitié et la famille. Intriguée, Anna va chercher à mieux la connaître...

HAYAO MIYAZAKI ÉTAIT LÀ...

Travaillant au studio Ghibli depuis 1996 comme animateur et intervaliste, Hiromasa Yonebayashi a réalisé son premier film avec *Arrietty, le petit monde des chapardeurs* en 2010. Le film a été le plus gros succès de l'année au Japon avec plus de 7,65 millions de spectateurs. Après avoir été animateur clé sur *La colline aux coquelicots* en 2011 et *Le Vent se lève* en 2013, il réalise son deuxième long-métrage avec *Omoide no Marnie* (*Souvenirs de Marnie*), sorti au Japon le 19 juillet 2014. Si les fans du monde entier se désespèrent de ne plus jamais voir dans les salles obscures un film de Hayao Miyazaki et de Isao Takahata, ce n'est pas le cas du studio Ghibli, qui est parvenu à produire *Souvenirs de Marnie* sans la présence des deux maîtres. Cependant, après l'annonce des premiers chiffres très décevants, les rumeurs laissant entendre que le studio arrêterait de produire des longs-métrages n'ont cessé d'augmenter sur Internet...

UNE INITIATIVE COURAGEUSE ET LOUABLE...

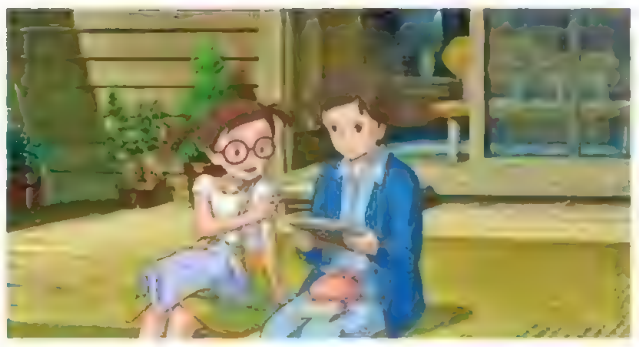
Le projet *Marnie* a été lancé durant la production du *Vent se lève*. Le crayon de Hayao Miyazaki n'étant plus aussi alerte qu'auparavant, il a donc été décidé que Yonebayashi signe cette adaptation du roman éponyme que Miyazaki apprécie tout particulièrement. Hiromasa Yonebayashi a déclaré : "*Avec ce film, je ne compte pas changer le monde, comme MIYAZAKI pouvait le faire. J'espère que les enfants qui iront le voir auront la sensation de pouvoir s'asseoir à côté d'Anna et Marnie.*" Aussi, pour se démarquer, Yonebayashi a choisi comme directeur de l'animation Masashi Ando (*Le Voyage de Chihiro, Mes voisins les Yamada*) et Youhei Taneda aux décors.

Souvenirs de Marnie a du mal à prendre son envol

Souvenirs de Marnie © 2014 ROBINSON Joan G - Studio Ghibli

Titre original : *Omoide no Marnie* **Origine :** Japon **Format :** film (103 min) **Année :** 2014
Auteurs originaux : ROBINSON Joan G. (Roman) **Réalisation :** Hiromasa YONEBAYASHI (*Arrietty*)
Animation : Studio Ghibli **Diffusion :** Walt Disney Studios Entertainment

Sur *Souvenirs de Marnie*, Andô s'occupe alors de l'animation, mais a également participé au scénario, afin de partager les responsabilités sur cette œuvre.
Comme il s'agit d'un film en animation 2D, c'est un plaisir pour nos yeux de retrouver cette technologie traditionnelle du dessin à la main et du cellulo qui tend à disparaître mais à laquelle le studio Ghibli est encore un des rares studios au monde à croire encore. Le film offre également un aspect occidental basé sur Marnie, son manoir et le moulin abandonné.
Cette fois-ci, YONEBAYASHI et sa petite équipe ont bénéficié d'un délai record de 20 mois pour peaufiner le scénario et le storyboard du film. Pour *Souvenirs de Marnie*, YONEBAYASHI a essayé de soigner les décors, mais aussi le visage des personnages, leurs gestes et les émotions



qui les traversent. Issu du milieu du cinéma depuis trente ans, c'est Yohei TANEDA qui, œuvrant pour la première fois sur un film d'animation, a contribué à réaliser ces fameuses "variations" dans le ciel que l'on retrouve dans le roman original.
Alors que le thème s'y prêtait, on aurait pu s'attendre à ce que le film laisse beaucoup plus de place au rêve, au fantasme, mais il ne fait que les effleurer. Marnie ne s'autorise pas assez de fantaisie et de féérie. Le rythme narratif reste trop lent, trop plat, trop triste pour suffire à nous enchanter. La bande-son, plutôt efficace du début à la fin, a été confiée à Takatsugu MATSUMARA et la chanteuse américaine Priscilla AHN a interprété la chanson-titre du film, *Fine on the Outside*, qu'elle a composée quand elle était lycéenne.
Le casting vocal japonais fait essentiellement appel à des acteurs et non à des habitués du doublage.
En France, c'est la comédienne Emmylou HOMS (voix d'Anna dans *La Reine des neiges*, Marina dans *Oum le dauphin blanc 3D*, *Heidi 3D*) qui prête sa voix à Marnie tandis qu'Adeline CHETAIL, qui a déjà eu l'occasion de camper Nausicaä, Kiki la petite sorcière ou Arrietty, double... Anna !

POURQUOI MARNIE NE MARQUERA PAS LES ESPRITS

Malgré les bonnes critiques, *Souvenirs de Marnie* a été un échec commercial au Japon. La poésie et l'étrangeté de Marnie sont intéressantes, contrairement à Anne qui est fragile, fade et influençable et donne une bonne alchimie. Mais, bien qu'on puisse se laisser porter par l'esthétique, la mélancolie, la nostalgie de ce film, le potentiel de l'histoire n'est pas assez développé et aurait mérité mieux, quitte à déborder un peu plus du livre originel. Il manque cette touche de magie, ce petit grain de folie, cette âme propre à un réalisateur de génie comme MIYAZAKI qui fait que *Marnie* ne parvient pas à prendre son envol. *Souvenirs de Marnie* est donc un film agréable à regarder, sans prétention particulière, vous permettant de vous évader, mais pouvant vous laisser sur votre faim...

Traduction : Yasuka TAKEDA.
Remerciements et partie des sources : Jérôme FRÉAU, Thomas PERCY, Olivier GUIGUES, Wendy CHEMLA (BCG), Émilie et Xavier MICHAUT (Buta Connection), Kanpaï (25 novembre 2014), making-of de *Omoide no Marnie*...

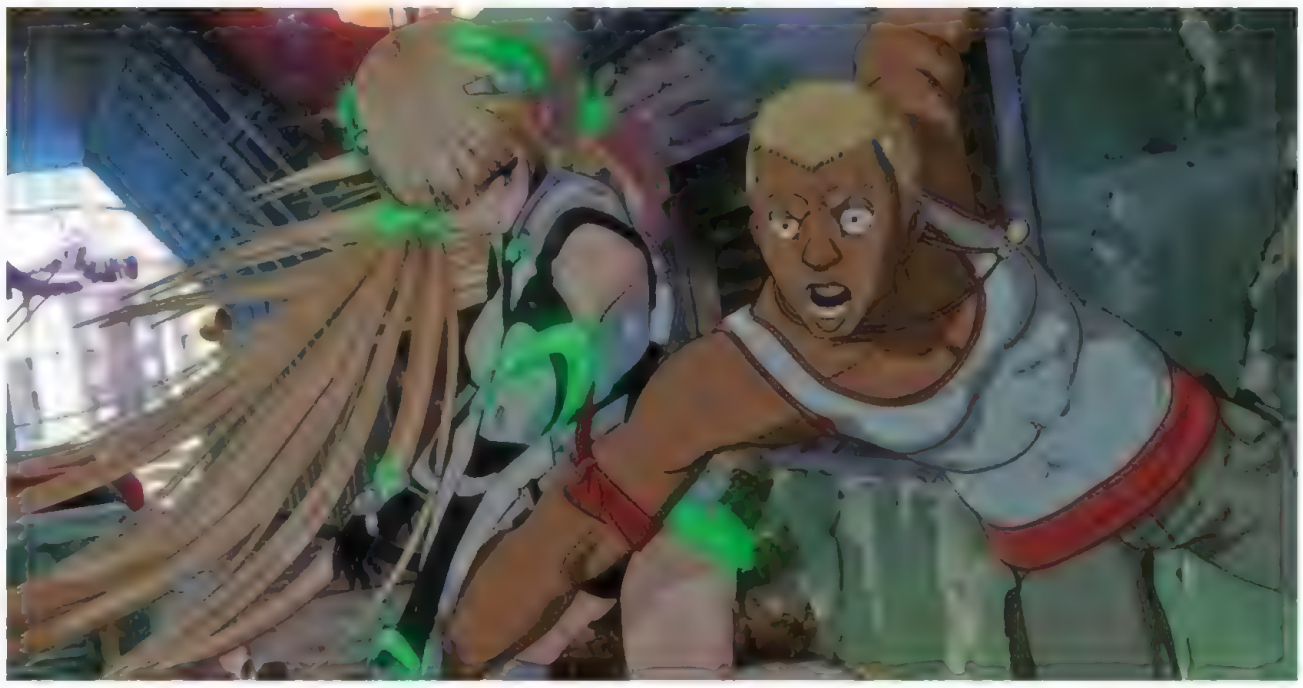
Souvenirs de Marnie © 2014 ROBINSON Joan G. / Studio Ghibli

RAKUEN TSUIHO EXPELLED FROM PARADISE

LES CHOIX DES ÂMES

Après un *Harlock* brouillon mais magnifique, un *Saint Seiya* à polémique, voici que la vénérable Toei Animation continue ses expérimentations en images de synthèse. Et si certains attribuent encore au Japon ce slogan cliché qu'est "*la parfaite alliance entre traditionnel et modernité*", il faut avouer que pour le coup, c'est de circonstance ! **Kara**

Titre original : *Rakuen Tsuihô - Expelled from Paradise* **Format :** film (1 h 45 environ) **Auteur original :** Gen UROBUCHI (*Psycho Pass, Suisei no Gargantia*)
Réalisation : Seiji MIZUSHIMA (*Full Metal Alchemist, Mobile Suit Gundam 00, Slayer Next*) **Character design :** Masatsugu SAITO (*Captain Earth*)
Musiques : NARASAKI (*Deadman Wonderland*) **Animation :** Graphinica (*Magi-The Kingdom of Magic, Strike Witches*)

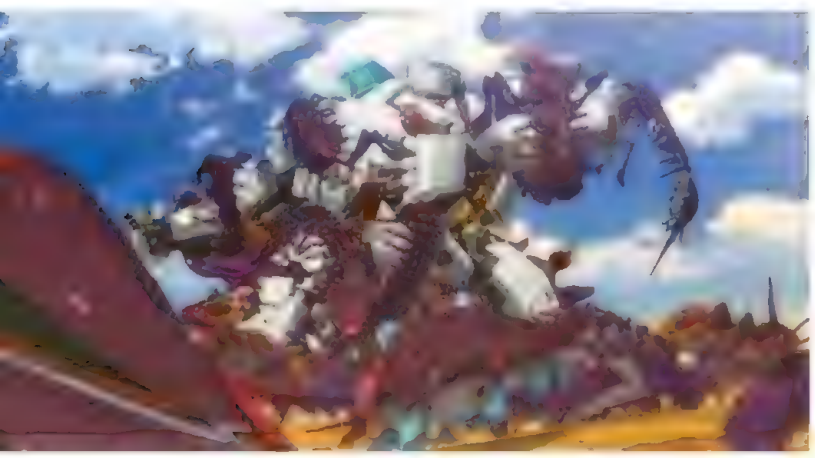


La pop culture nippone démontre un optimisme dans les technologies du futur

La science-fiction vintage des années 1980/90, décomplexée et colorée, refait un come-back dans la pop culture mondiale. Ainsi, des films exploitant cet état d'esprit comme *Les Gardiens de la Galaxie* raflent le jackpot au box-office mondial. Alliant donc techniques numériques dernier cri et bonnes vieilles recettes de SF nippone, *Rakuen Tsuiho* nous raconte sa nouvelle version d'Eve bannie du Paradis...

[illegible]

Deva est désormais le nouvel Eden de l'humanité. Débarrassées de leurs corps physiques, les consciences humaines désormais numérisées évoluent dans des mondes virtuels abrités dans un ordinateur géant, en orbite autour de la Terre.
Mais ce Paradis est mis en danger par le pirate informatique Frontier Setter, semant le trouble parmi une population qui se veut insouciante. Les "Dieux" du paradis dépêchent alors Angela Balzac, un agent de terrain à qui ils offrent un corps physique réel, pour l'envoyer enquêter sur Terre !
Une Terre ressemblant désormais à un *Far West* où vivent les derniers êtres humains de chair et de sang. Sur place, Angela sera ainsi aidé par un "cowboy" nommé Dingo, adepte des méthodes de flic à l'ancienne (pas d'Internet !). Une aide précieuse dans un monde qui sera pour elle l'occasion de découvrir des sensations, des peurs, des espoirs, que son esprit n'a jamais pu concevoir jusque-là !
Rakuen Tsuiho est à la fois un film de science-fiction, un road movie, une quête de soi, le tout mixé dans une aventure qui sent bon le dessin animé action/post-apocalyptique des années 80.
Pour réussir ce cocktail hétéroclite, la Toei a engagé le scénariste en vogue Gen UROBUCHI, l'auteur du cultissime *Puella Magi Madoka Magica*. L'homme est polyvalent et se frotte à tous les genres : le polar futuriste (*Psycho Pass*), la sorcellerie urbaine (*Fate / Zero*) et bien sûr la science-fiction post-apocalyptique (*Suisei no Gargantia*).
Pour l'occasion, il retrouve un vieux complice : Nitroplus - un studio spécialisé à l'origine dans les visual novels... et les jeux vidéo érotiques ! Son travail très soigné lui donne cependant très vite l'occasion de coopérer avec des producteurs plus grand public comme Gonzo, ou encore Production I.G. La réalisation est enfin confiée à Seiji MIZUSHIMA, vétéran du dessin animé d'aventure tel que *Full Metal Alchemist*. Peu porté sur le fan service malgré une jeune héroïne sexy, le réalisateur offre une mise en scène solide et épique durant les nombreuses scènes d'action qui raviront les fans de *mecha*, mais aussi des moments intimistes forts où les personnages évoquent leurs visions d'une société idéale.



Rakuen Tsuihou - Expelled from Paradise © 2014 MIZUSHIMA Seiji, Nitroplus / GRAPHINICA

[illegible]

Car si ce film n'est pas une dissertation philosophique à la *Ghost in the Shell*, il utilise la science-fiction pour poser des questions d'actualité. La quête du bonheur doit-elle se poursuivre dans le réel ou le virtuel ? Il répond en montrant un affrontement non manichéen, basé sur des convictions morales où chacun pense avoir raison, sans pour autant imposer une morale au spectateur. Avec ses œuvres les plus populaires dont *Rakuen Tsuiho* fait partie, la pop culture nippone continue de démontrer un certain optimisme dans les technologies du futur comme la robotique et l'informatique, là où le cinéma populaire nord-américain multiplie les mises en garde catastrophistes. Qui aura raison dans l'avenir ? Car peu importent les outils que nous produirons alors, ce seront les ouvriers qui décideront comment s'en servir... À moins que les outils donnent leur avis sur la question à leur tour !

[illegible]

En attendant, les créateurs de *Rakuen Tsuiho* suivent la ligne de conduite de certains de leurs personnages : ils font confiance aux dernières technologies... mélangées à de bonnes vieilles recettes plus anciennes, dont l'animation traditionnelle 2D. Ainsi, le film n'est pas totalement réalisé en images de synthèse. Les personnages en 3D ont un rendu graphique en cel-shading (ou toon render[1]), à l'instar du premier film en images de synthèse d'*Appleseed*, mais dans une qualité très nettement supérieure. *Rakuen Tsuiho* est donc le plus beau long-métrage nippon en toon render jamais réalisé à ce jour ! Si pour la 3D hyper-réaliste, on utilise des captures de mouvements sur des acteurs réels pour animer les personnages (comme pour le film 3D d'*Harlock*), pour un tel rendu graphique, l'animation à la main ici exploitée confère un naturel et un dynamisme bien plus convaincants !
Ainsi, les personnages semblent dessinés, et de même, la 3D n'est jamais photo-réaliste pour les décors, ceux-ci étant constitués de textures peintes à la façon d'un dessin animé traditionnel. Certains effets spéciaux comme la fumée ont même été parfois dessinés et animés à la main, puis intégrés à l'ensemble. Et cela pour l'un des tout premiers films d'animation nippons en Ultra HD 4K, soit une image quatre fois plus détaillée que sur un Blu-ray classique.
Un pari pour l'avenir de la TV nippone qui mise même sur le 8K d'ici 2020 !

[illegible]

Avec son atmosphère de western post-apocalyptique des années 1980, ses *mecha* ultra-designs cuvée 2014, son héroïne à la fois immature mais honnête, son comparse "badass" en cowboy romantique, *Rakuen Tsuiho* est une œuvre dont la technique est à l'image de son discours opposant virtualité et réel : un appel au débat entres fans d'animation 3D et 2D. Mais on ne peut reprocher à ce film de verser autant d'ardeur dans le divertissement sincère, épique, fun et profond, comme on aimerait en (re)voir plus souvent !

1. Rendu d'image 3D donnant l'illusion d'un dessin animé fait traditionnellement, avec un cerné noir. Actuellement, seules des séries TV de prestige comme *Arpeggio of Blue Steel* ou encore très récemment Kantai Collection comptent parmi les œuvres exploitant au mieux ce style "graphique" qui s'améliore d'année en année !

LES NOUVEAUX HEROS

LE PLEIN DE SUPER

"*Sur une échelle de 1 à 10, à combien estimes-tu ta douleur ?*", demande avec une sollicitude désarmante le robot secouriste, promu machine de guerre, au jeune héros du nouveau film d'animation des Studios Disney. Sur l'échelle de la satisfaction, le film n'atteint pas la note parfaite, mais brille par son ambition.

Assisterait-on au troisième âge d'or des Studios Disney ? Historiquement, le premier débutait avec *Blanche-Neige*, pour s'éteindre symboliquement au décès de l'Oncle Walt, au terme de la production du *Livre de la Jungle*. Puis, retour en grâce à l'orée des années 90, grâce au trio gagnant *La Petite Sirène*, *La Belle et la Bête* et *Aladdin*, que couronnera le triomphe du *Roi Lion* avant de doucement s'éclipser avec *Kuzco* et *Lilo & Stitch*. Depuis, la suprématie de Disney avait vacillé pour laisser place à une concurrence nommée Blue Sky et DreamWorks. Pourtant, mine de rien, les dernières productions ont redonné des couleurs aux studios de Burbank. *Raiponce* est un bijou qui prouve que Disney a su évoluer avec son temps, comme l'a toujours prôné son créateur visionnaire. Financièrement, l'entreprise ne s'est jamais aussi bien portée, grâce au phénomène de *La Reine des neiges* qui, avec 1,2 milliard de recettes au box-office mondial, a fait chuter *Le Roi Lion* de son piédestal. Enfin, 2015 consacrera Disney grâce à un programme cinématographique dense, où se bousculeront notamment *Avengers 2*, *Vice-Versa*, *The Good Dinosaur*, et bien sûr la cash-machine *Star Wars*.
Mais pour commencer l'année, place au film d'animation *Les Nouveaux Héros*, coréalisé par Don HALL (*Winnie l'ourson*) et Chris WILLIAMS (*Volt*), et successeur désigné de *La Reine des neiges*.

UN COMIC MARVEL MÉCONNU

De passage à Paris en septembre dernier, Roy Conli, le producteur du film, s'offusquait à la question de savoir si Les Nouveaux Héros s'adressait en priorité à un public masculin. "*Je ne pense pas que l'on fasse des films pour les hommes ou les femmes, nos films se destinent à tous. Je m'aventure même à dire que si l'on jette un œil sur les statistiques des entrées de* La Reine des Neiges, *on trouve les deux sexes en même proportion. Concernant le nouveau film, une projection-test effectuée en juin en Arizona a amené autant d'hommes que de femmes.*" C'est pourtant indéniable : de la même manière que *Les Mondes de Ralph* plantait son scénario dans des jeux vidéo à forte teneur en testostérone, et *La Reine des Neiges* dans un univers de conte de fées (attention, loin de nous l'idée que l'un et l'autre ne puissent compter des admirateurs parmi les deux sexes), *Les Nouveaux Héros* louche sans complexe sur l'univers plutôt masculin des super-héros. Soit le parcours de Hiro Hamada, un préado particulièrement doué en robotique, qui tente de déjouer, avec l'aide de Baymax, un robot secouriste, et d'amis aux combinaisons truffées de gadgets high-tech, un complot qui menace la ville de San Fransokyo. Si le film s'inspire de *Big Hero 6*, un comic Marvel méconnu dans l'Hexagone, les

© DISNEY. TOUS DROITS RÉSERVÉS

Titre original : *Big Hero 6* **Origine :** USA **Format :** film (102 min) **Année :** 2014
Réalisation : Don Hall (*La Princesse et la grenouille*) et Chris Williams (*Volt*)
Diffusion : The Walt Disney Company

différences avec le matériau d'origine sont légion, comme nous l'a expliqué Roy Conli, qui explicite d'abord ce qui l'a poussé à s'intéresser à cette licence. *"L'idée était de s'inspirer d'un comic pour construire un film autour. En 2011, durant la production de* Winnie l'ourson, *Don Hall a exploré la page Wikipédia de Marvel. Il a passé des semaines, lors de ses pauses déjeuner, à simplement faire défiler la page du site, et a retenu une liste de projets, dont* Big Hero 6, *qui est resté dans sa tête car il aimait le titre. Il s'est alors penché sur la série, qu'il estime être une déclaration d'amour à la culture japonaise. Rapidement, nous avons voulu nous éloigner de l'esprit Marvel pour en faire un film identifiable à celui de Disney. John Lasseter a alors suggéré l'idée de créer un mix d'influences : ainsi, la différence majeure avec le comic est que l'action se déroule à San Fransokyo, nom hybride entre San Francisco et Tokyo. Le scénario est aussi totalement différent, tout comme le profil des personnages. Baymax est devenu un robot infirmier, et Wasabi un afro-américain. J'ai produit* Le Bossu de Notre-Dame, *tiré d'un roman,*

© DISNEY. TOUS DROITS RÉSERVÉS

Fini l'univers douillet des classiques d'antan

puis Raiponce, *d'un conte... Il semble que je sois destiné à adapter des œuvres !"*

PLUS POSTMODERNE, TU MEURS

Le ton des *Nouveaux Héros* surprend par sa vivacité et sa modernité. Fini l'univers douillet des classiques d'antan, Disney se veut en phase avec une société contemporaine post-11-Septembre, confrontée à de nouveaux défis. Ainsi, sans déflorer l'intrigue, le décès (hors-champ mais traité sans détour) d'un personnage déterminant, fait-il basculer le héros dans une maturité inattendue, lui qui est déjà un orphelin élevée par sa tante. Au registre des tics typiques de notre époque, on relèvera divers *check* (geste de salutation plus sophistiqué qu'une poignée de main) échangés entre le jeune héros et son grand frère, ou ce *selfie* (autoportrait spontané à partir d'un appareil photo) réalisé à la volée par un autre personnage. Le film s'amuse aussi à multiplier les clins d'œil à la culture geek, parmi lesquels une référence appuyée au "père" des super-héros, Stan Lee – à ce titre, restez jusqu'à l'issue du générique final pour la traditionnelle séquence surprise. Mais surtout, du patronyme du héros au nom de la cité, en passant par l'ennemi affublé d'un masque de kabuki ou l'aptitude du robot secouriste à pratiquer le karaté, *Les Nouveaux Héros* s'impose comme le premier Disney explicitement imprégné de culture japonaise. Est-ce dû à l'amitié de longue date entre John Lasseter et Hayao Miyazaki, dont les auteurs n'ont jamais fait mystère ? "*En réalité non*, précise le producteur, *car le comic se déroulait déjà à Tokyo, un élément que Don appréciait particulièrement. En outre, nous avons voulu mêler notre vision occidentale des robots, destructrice, et la vision asiatique, où les robots sont serviables. J'aime ainsi l'idée d'une célébration du multiculturalisme.*" Impossible, enfin, de ne pas être soufflé par le photoréalisme des décors. "*Nous avons créé des logiciels à cet effet, dont CityEngine, spécifiquement dédié à la modélisation de villes, ajoute notre interlocuteur. Nous avons délibérément exagéré les traits de San Francisco : les côtes sont plus accentuées, les vallées plus creusées. Nous avons customisé toutes les parcelles, et reconstitué 83 000 bâtiments sur les 150 000 que compte la ville. En parallèle, nous avons développé un simulateur de foule, baptisé Denizen, car nous ne voulions pas d'une cité sans âme. Dans beaucoup de films d'animation 3D, les foules ne sont que le copier-coller d'un seul personnage, avec un vêtement différent. Cette fois, nous avons modélisé 670 personnages uniques (NDLR : contre 270 pour* La Reine des neiges, *et 80 pour* Raiponce*). Toute l'équipe a même été encouragée à servir de modèle pour les figurants.*"

TROP BIEN CALIBRÉ ?

Notre enthousiasme général doit toutefois être nuancé. D'une part, le film semble profiter avec un brin d'opportunisme de l'engouement suscité par la vague d'adaptations de comics qui sature les écrans depuis une décennie. Au risque de frôler l'indigestion. Mais surtout, alors que le scénario s'avère bien plus ambitieux que ceux d'autres productions de récente mémoire, la dernière ligne droite du film demeure plus convenue, presque prévisible. Comme si Disney, rodé aux ficelles du marketing, avait réuni les ingrédients d'un succès assuré, en négligeant une chute à la hauteur de l'univers créé.
Les mauvaises langues pourraient même y voir un prétexte à écouler les produits dérivés conçus pour l'occasion. Malgré ces réserves, *Les Nouveaux Héros* demeure une belle aventure, drôle, rythmée et parfois poignante, à découvrir en salle pour survoler la majestueuse cité de San Fransokyo. ■

LE VERDICT

Si votre cinéma a l'intelligence de diffuser Le Festin en avant-programme, ne loupez pas l'occasion de découvrir cet enthousiasmant court-métrage plébiscité au dernier Festival d'Annecy. Réalisée par Patrick Osborne, responsable de l'animation du décoiffant *Paperman* (Oscar 2013 du Meilleur court d'animation), cette pépite nous place au ras du sol pour suivre le quotidien d'un chien irrésistiblement gourmand, et de son maître. Jusqu'au jour où le train-train du toutou va être bouleversé par l'arrivée d'une jeune femme... Une romance drôle et touchante, dont seul Disney a le secret, qui devrait faire craquer jusqu'aux plus réfractaires aux animaux de compagnie.

Remerciements à Aude Thomas et Camille Scarparo.

© DISNEY TOUS DROITS RÉSERVÉS

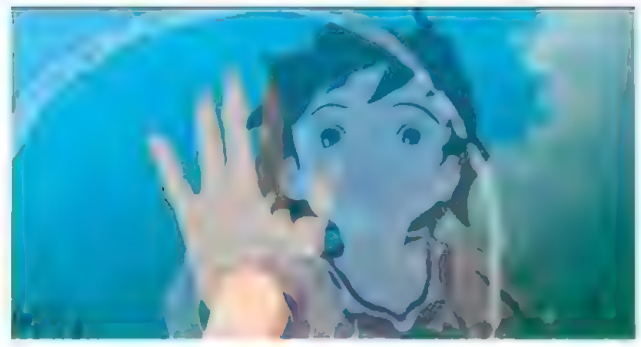
NORAGAMI

YATO, LE DIEU À VOTRE SERVICE !

Volumes 1 & 2
le 4 février 2015

Lis un extrait sur
www.pika.fr/Noragami01

pika.fr



RONJA FILLE DE BRIGAND

UN MIYAZAKI AUX COMMANDES D'UNE SERIE TV

Tandis que le studio Ghibli connaît une période de doute quant à son avenir incertain, Gorô, le fils de Hayao MIYAZAKI, a décidé qu'il pouvait prendre son envol, et pas forcément en interne ! Diffusée sur la chaîne du satellite BS Premium (NHK) depuis le 11 octobre au Japon, il était temps que nous consacrions un article à la première série que Gorô MIYAZAKI vient de réaliser...

Rui PASCOAL et Fabrice BON

À l'image de Conan, le fils du futur (1978), première série réalisée à l'époque par Hayao MIYAZAKI, Ronja, fille de brigand, suit la vie de la courageuse et un peu sauvage Ronja, fille de Mattis, chef de voleurs, et de Birk, fils du chef d'une bande rivale. Les deux clans ennemis sévissent dans la forêt de Mattis, se disputant le territoire et ses butins, et contre toute attente, une amitié profonde liera les deux enfants. Contraints de garder cette amitié secrète, Ronja et Birk s'isolent dans la forêt magique. Que va-t-il advenir de nos jeunes héros ? Et leurs parents respectifs sauront-ils faire abstraction de leurs conflits d'intérêts ?

Bien qu'ayant eu des différends avec son père, déçu et fâché après la projection presse au Japon de l'insipide *Contes de Terremer* (2006), Gorô MIYAZAKI semble avoir hérité du maître son obstination à toute épreuve ! Après *La Colline aux coquelicots* (2011) qui a permis d'affirmer davantage son style et qui reste un long-métrage tout à fait honorable, il a néanmoins décidé d'adapter en série d'animation, en 3D CGI, 26 épisodes de 25 min. de *Sanzoku no Musume, Ronja*, d'après le roman suédois *Ronja rövardotter (Ronja, fille de brigand)*. Le livre est publié en France depuis 1984 aux éditions Hachette sous ce titre et a connu une réédition en 2009. La pression est d'autant plus importante que c'est la première fois que Gorô MIYAZAKI réalise une série animée pour la télévision, pour une chaîne telle que la NHK. Ainsi, il a collaboré avec les studios Polygon Pictures (*Sky Crawlers, l'armée du Ciel*) et le studio Ghibli. Le scénario a été écrit par Hiroyuki KAWASAKI (*After War Gundam X, Sakura Wars*).

À LA CONQUÊTE DE LA TÉLÉVISION...

Pour les musiques, le réalisateur refait appel à la talentueuse Aoi TESHIMA pour interpréter le générique de début, *Haru no Sakebi*, composé et écrit par Hiroko TANIYAMA et Gorô MIYAZAKI. La jeune artiste avait déjà prêté sa voix à Therru (*Les Contes de Terremer*) et Yuko (*La Colline aux Coquelicots*), ainsi qu'interprété les thèmes principaux de ces longs-métrages, et d'autres chansons. Les musiques de

Ronja - fille de brigand © 2014 LINDGREN Astrid / Polygon

■ **Titre original :** *Sanzoku no Musume Ronja* ■ **Origine :** Japon ■ **Format :** 26 x 25 min
■ **Année :** 2014 ■ **Auteur original :** Astrid LINDGREN ■ **Réalisation :** Gorô MIYAZAKI
■ **Animation :** Polygon Entertainment ■ **Diffusion :** aucune à ce jour en France

fond sont elles signées Satoshi TAKEBE et le chara-design est assuré par Katsuya KONDÔ (*Kiki la petite sorcière, Ponyo sur la falaise*). Avec *Ronja, fille de brigand*, Gorô affiche clairement son ambition et a déclaré : "*C'est l'histoire non seulement d'une fille qui se développe vers l'âge adulte, mais aussi sur l'amour et les liens entre un parent et un enfant, et sur les liens entre amis. Mon but est de créer quelque chose que tout le monde, des enfants aux adultes, sera en mesure d'apprécier.*" À l'origine, c'est Toshio SUZUKI qui a dit à Gorô MIYAZAKI : "*Tu ne pourras jamais échapper à l'emprise de Hayao MIYAZAKI tant que tu resteras au studio Ghibli. Je te conseille donc de travailler autre part.*" C'est ce conseil de l'ancien producteur que le réalisateur a choisi de suivre.

C'est encore Toshio SUZUKI qui lui a suggéré de s'intéresser à l'animation 3D. Comme Gorô MIYAZAKI ne travaille pas dans l'animation depuis le début de sa carrière, il n'a pas d'*a priori* sur la technique utilisée. Il était donc assez ouvert. Les capacités de l'animation 3D l'ont conforté dans la possibilité de poursuivre dans cette voie. Gorô MIYAZAKI a confié les difficultés qu'il a néanmoins rencontrées : "*L'utilisation de l'infographie sur une série animée au format télévisuel a été difficile, mais ce fut aussi une volonté de travailler en vue d'une diffusion à l'étranger. La CGI a l'avantage d'apporter un rendu plus lisse des mouvements et malgré un coût important, le budget nécessaire est moindre par rapport à une série classique en 2D où la main-d'œuvre revenait au final très cher au studio Ghibli.*"

Ronja, ce n'est pas que l'histoire d'une petite fille !

UN AVENIR AVEC OU SANS GHIBLI ?

Il se pose aussi la question de retourner au studio Ghibli, après avoir passé un an hors de ses murs. C'est que SUZUKI l'a déjà "trahi" une fois par le passé. Alors qu'il était encore directeur du musée Ghibli, le producteur l'a débauché pour réaliser le film *Les Contes de Terremer* en lui assurant qu'il pourrait retrouver son poste de directeur, mais en vain. Précisons que Ghibli n'est pas à l'origine ni à la tête de ce projet. Le studio semble seulement, et lointainement, avoir collaboré à la production des images 3D. Pourtant, d'après Toshio SUZUKI, Hayao MIYAZAKI, farouchement opposé à l'animation 3D, qui au départ ne voulait pas regarder la bande annonce de *Ronya*, a fini par céder : "*Techniquement, c'est de la 3D qui ressemble à du cellulo,* lui ai-je expliqué. *Et il avait l'air agréablement surpris.*" De prime abord, le graphisme de *Ronja* peut paraître déroutant, mais grâce à la 3D CGI, l'animation est quant à elle plus fluide et régulière contrairement à la 2D d'une série moyenne. N'oublions pas que l'*anime* s'adresse au jeune public et qu'il est en phase avec son temps avec des personnages attachants évoluant dans un univers médiéval doté de jolis décors.

Si *Ronja, fille de brigand* obtient le succès escompté, il y a fort à parier que Gorô (au contraire de Hayao MIYAZAKI, qui a connu un parcours sans égal, surtout au cinéma), poursuivra une carrière dans le domaine cathodique, puisqu'il n'a pu su être assez convaincant dans le marché du 7e art. Ghibli étant en déroute depuis le mois de juillet, c'est peut-être la meilleure chose qui pourrait lui arriver sachant qu'en interne, aussi unique et qualitatif soit le studio, il souffrira toujours de la comparaison avec son père. C'est tout le bien qu'on lui souhaite. À quand *Ronja, fille de brigand* sur le petit écran français ? ■

Ronya fille de brigand © 2014 LINDGREN Astrid / Polygon

Traduction : Yasuka TAKEDA.
Remerciements et partie des sources : Jérôme FRÉAU, Xavier et Émilie MICHAUT (Buta Connection), cinecomca (15 juillet 2014), reportage *Ronja wa koushite Umareta (Comment Ronja est née)* le 4 octobre 2014, Japon Infos (17 octobre 2014), Le Calaille (1er février 2014), Conférence de presse de Ronja (2 septembre 2014) à Tokyo.

MOBILE SUIT GUNDAM THE ORIGIN

QUAND UNE SAGA DE 35 ANS REVISITE SON RÉCIT FONDATEUR

Mobile Suit Gundam The Origin, le nouvel opus de la saga _Gundam_, débarquera dans les salles japonaises et en VOD dans le monde entier le 28 février prochain. C'est l'occasion pour _Animeland_ de revenir sur l'un des cycles les plus emblématiques de toute l'animation japonaise.

Jean-Philippe DUBRULLE

La plus connue des franchises de robots géants est née en 1979, de l'esprit de Yoshiyuki TOMINO (*Brain Powerd, Overman King Gainer*). À l'époque, celui-ci cherche à lancer *un* anime de science-fiction plus ambitieux et mature que le schéma classique alors en vogue (*Goldorak* par exemple).
Ainsi, *Mobile Suit Gundam*, première série du nom, dépeint un conflit réaliste et fratricide entre factions humaines, lui-même ancré dans un univers futuriste riche de détails où les robots géants sont réduits à l'état de simples appareils militaires. Les protagonistes s'éloignent quant à eux des archétypes héroïques et sont exposés aux drames de la guerre, qui les conduisent à douter, évoluer et mûrir.
Révolutionnaire pour son époque, *Mobile Suit Gundam* s'est imposé comme un phénomène générationnel qui se perpétue aujourd'hui avec encore plus de vigueur et sous des formes diverses : *anime* et *manga*, *spin-off* nombreux, jeux vidéo et surtout maquettes en plastique (les célèbres GunPla : *goodie* incontournable et indissociable de la saga).

LE SIÈCLE UNIVERSEL, OU L'AVENIR DE L'HUMANITÉ DANS L'ESPACE

La série originelle de *Mobile Suit Gundam* dépeint un futur lointain dans lequel l'homme a colonisé l'espace : le Siècle Universel. Dans cet avenir digne des plus grands classiques de la SF, des milliards d'êtres humains ont émigré vers de gigantesques stations spatiales en orbite autour de la Terre, mais demeurent sous la tutelle du gouvernement fédéral terrien.
Une inévitable guerre d'indépendance s'ensuit, livrée par un groupe de colonies autoproclamé "Duché de Zeon".
Nous sommes en l'an 0079 du Siècle Universel. Avec l'ouverture des hostilités, cette année voit l'utilisation d'un nouveau type d'arme : le Mobile Suit (MS), robot humanoïde géant. C'est dans ce contexte que *Mobile Suit*

D.R.
Mobile Suit Zeta Gundam © 1985 TOMINO Yoshiyuki, YATATE Hajime, Sunrise/ Sunrise, Bandai, Visual
Mobile Suit Gundam : Char counter attack © 1988 TOMINO Yoshiyuki, YATATE Hajime, Sunrise, Sotsu Agency, Shochiku Film, Nagoya Broad. Net., Bandai, Visual
Mobile Suit Gundam Unicorn © 2010 FUKUI Harutoshi, TOMINO Yoshiyuki, YATATE Hajime /Sunrise/ Sunrise

CHRONOLOGIE DU SIÈCLE UNIVERSEL

0068
Mobile Suit Gundam :
The Origin
OVA (4 x 60 min)
2015

0079
Mobile Suit Gundam
MS IGLOO
OVA (3 x 3 x 25 min)
2004

0079
Mobile Suit Gundam
Série TV (43 x 25 min)
Film (3 x 180 min)
1979

0079
Mobile Suit Gundam :
The 08th MS Team
OVA (12 x 25 min)
Film (50 min)
1996

0079
Mobile Suit Gundam
0080 : War in the Pocket
OVA (6 x 25 min)
1989

0083
Mobile Suit Gundam
0083 : Stardust Memory
OVA (13 x 27 min)
Film (120 min)
1991

0087
Mobile Suit Z Gundam
Série TV (50 x 25 min)
Film (3 x 90 min)
1985

© SUNRISE
Mobile Suit Gundam F91 © 1991 TOMINO Yoshiyuki · YASUDA Hiroshi, YATATE Hajime (Sunrise) / Sunrise
Mobile Suit Victory Gundam © 1993 TOMINO Yoshiyuki, YATATE Hajime (Sunrise) / Sunrise
Mobile Suit Gundam - Film 2 © 1981 TOMINO Yoshiyuki, YATATE Hajime (Sunrise) / Sunrise
Turn A Gundam © 1999 TOMINO Yoshiyuki, YATATE Hajime (Sunrise) / Sunrise

The Origin est idéal pour entrer dans la saga par la grande porte

Gundam dépeint le voyage initiatique d'Amuro Ray, un jeune garçon qui va se retrouver pris dans le tumulte de la guerre et parachuté aux commandes du premier MS de la Fédération Terrienne, le Gundam. À bord du fleuron des forces fédérales, le destin l'opposera au plus terrible pilote d'élite de Zeon, le charismatique Char Aznable.

L'ÉCLOSION DE L'« UNIVERS GUNDAM »

Fort de son succès, *Mobile Suit Gundam* a connu plusieurs suites, qui s'inscrivent dans l'univers du Siècle Universel, avec pour point d'orgue le film *Mobile Suit Gundam : Char contre-attaque* (1988), théâtre de l'affrontement fatidique entre les héros de la première heure, Amuro Ray et Char Aznable. Par la suite, d'autres réalisateurs que Yoshiyuki TOMINO se verront confier des œuvres se déroulant entre ou pendant les grands chapitres de la saga, enrichissant ainsi toujours plus l'histoire du Siècle Universel tout en renouvelant ses lettres de noblesse.
À partir de 1994, de nouvelles séries vont prendre place dans des univers distincts, indépendants du Siècle Universel. Parmi elles, le public français a notamment connu *Mobile Suit Gundam W* (qui a su attirer la gent féminine), mais aussi *Mobile Suit Gundam SEED* et *Mobile Suit Gundam 00*. Pour le plus grand bonheur des fans de la première heure, de nouveaux opus du Siècle Universel continuent également de sortir, comme le très estimé *Mobile Suit Gundam UC* (*Unicorn*), projeté intégralement au Grand Rex à Paris l'été dernier. Cette stratégie se poursuit aujourd'hui avec, en parallèle de la diffusion de *Gundam : Reconguista in G*[1] et de *Gundam Build Fighters Try*[2], la sortie tant attendue de l'*anime* de *Mobile Suit Gundam The Origin*.

LUMIÈRE SUR LES ORIGINES

Mobile Suit Gundam The Origin[3] est au départ un manga réalisé par Yoshikazu Yasuhiko (Arion, Venus Wars), déjà character designer de Mobile Suit Gundam en 1979. Loin de réaliser une simple adaptation de la série originelle, "Yas" apporte à l'intrigue de nouveaux points de vue et des chapitres inédits qui viennent enrichir le récit d'une profondeur inédite. Ce sont ces éclairages nouveaux, et notamment la genèse de Char Aznable ainsi que la création des Mobile Suits, qui sont aujourd'hui adaptés à l'écran.
En l'an 0068 du Siècle Universel, le leader politique Zeon Zum Daikun, apôtre de l'indépendance vis-à-vis du gouvernement fédéral, s'effondre lors d'un discours devant le parlement. Cette tragédie aura deux conséquences majeures : l'accélération des machinations de la famille Zabi pour prendre la tête du futur Duché de Zeon et le premier pas de Casval, orphelin de Daikun, dans l'engrenage qui le conduira à devenir Char Aznable et accomplir sa terrible vengeance !
Prévu en quatre épisodes d'une heure, *Mobile Suit Gundam The Origin - Les chroniques de Char et Sayla* s'annonce comme une série incontournable, déjà culte pour les fans et idéale pour entrer dans la saga par la grande porte. En France, le premier épisode devrait être disponible en VOSTFR sur le PlayStation Network. À vos manettes ! ■

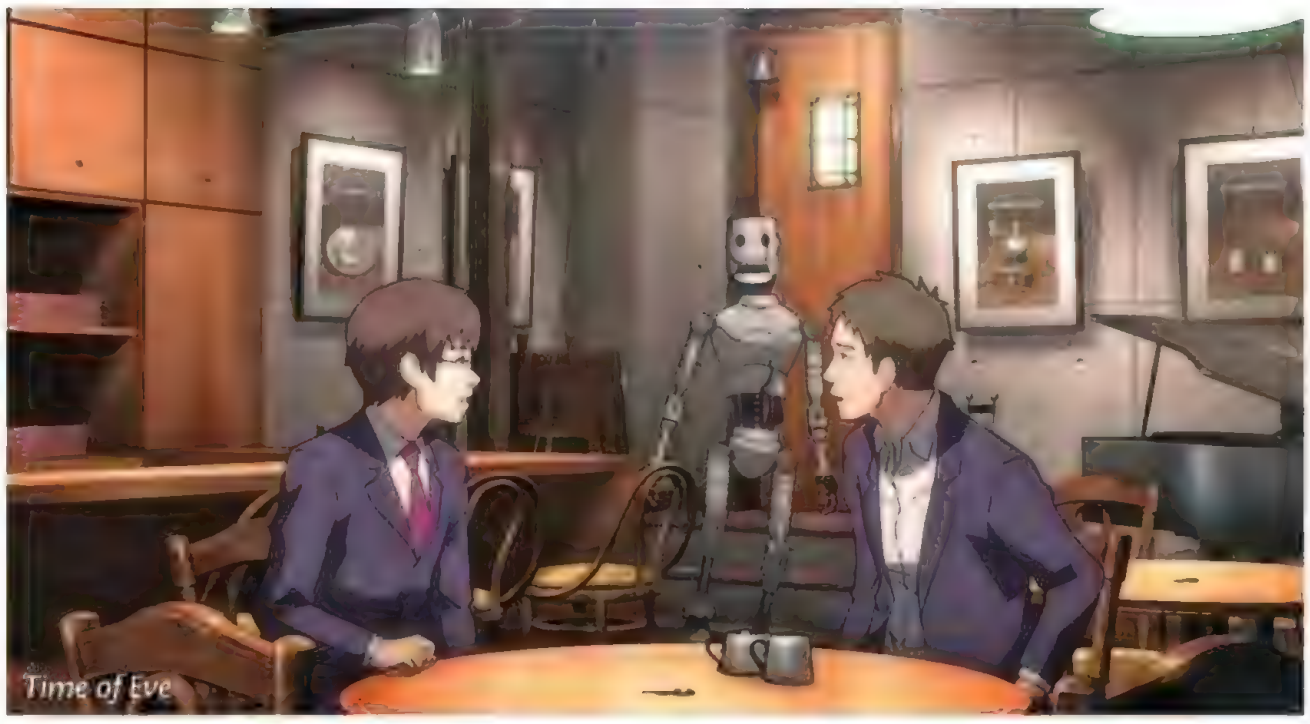
1. Marquant le retour de Yoshiyuki TOMINO dans la saga Gundam, cette série se déroulant dans un lointain avenir du Siècle Universel est disponible en France chez Wakanim.tv.
2. La suite de la série mettant en scène des compétitions de maquettes *Gundam* est disponible officiellement et gratuitement avec sous-titres anglais sur YouTube (chaîne GundamInfo).
3. Actuellement publié en France chez Pika Édition.

0088	0093	0096	0123	0153	**Correct Century** 2345	**Regild Century** 1014
Mobile Suit Gundam ZZ	**Mobile Suit Gundam : Char contre-attaque**	**Mobile Suit Gundam UC (Unicorn)**	**Mobile Suit Gundam F91**	**Mobile Suit V Gundam**	**Turn A Gundam**	**Gundam : Reconguista in G**
Série TV (47 x 25 min)	Film (120 min)	OVA (7 x 60 à 90 min)	Film (120 min)	Série TV (51 x 25 min)	Série TV (50 x 25 min)	Série TV (26 x 25 min)
1986	1988	2010	1991	1993	Film (2 x 120 min) 1999	2014

YASUHIRO YOSHIURA

CRÉATEUR D'UNIVERS

À 35 ans, Yasuhiro Yoshiura a déjà un joli palmarès sur son CV (*Pale Cocoon, Eve no Jikan, Patema et le monde inversé*), un paradoxe pour quelqu'un entré si tard dans l'animation ! Une œuvre riche en références parfaitement assumées qui permettent de mieux comprendre le jeune réalisateur. Matthieu Pinon



Avec les héros de *Patema* tiraillés entre deux gravités opposées, Yoshiura résume sa contradiction intérieure. Il semble en effet s'intéresser exclusivement à la science-fiction... mais sur tous les supports possibles ! Romans, films, *anime*, jeux vidéo... Rien n'est de trop pour étancher sa soif dans ce domaine.

Le tic du robot

Au panthéon des idoles de Yoshiura, l'écrivain Isaac Asimov (1920-1992) a marqué la science-fiction notamment à travers le *Cycle des Robots*, où apparaissent les trois lois de la robotique, au cœur d'*Eve no Jikan*. Tout comme l'écrivain avec ses nouvelles, Yoshiura fait résonner entre eux ses premiers courts-métrages, *Kikumana* et *Mizu no Kotoba*, à travers des éléments symboliques (horloge, livre, tableaux...) et des effets de style récurrents. Ce dernier prend le luxe de citer explicitement la première loi, "*Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, par passivité, permettre qu'un être humain soit exposé au danger.*"
Dans ce même *Cycle des Robots*, Les Cavernes d'Acier décrit un futur dans lequel l'humanité s'est recluse sous terre, laissant la surface au bon soin des machines. Dans ce monde souterrain, le mode de déplacement privilégié est constitué de gigantesques tapis roulants... Autant de détails qui déterminent l'univers de Patema !

Terra incognita

Autre révélation vécue adolescent par Yoshiura, le jeu vidéo *Myst* fut salué à sa sortie en 1993 comme un chef-d'œuvre du genre, encore d'actualité : en octobre dernier a été annoncée la mise en production d'une adaptation en série TV ! Rappel pour les plus jeunes : dans ce jeu d'exploration, le joueur incarne un personnage dont il ne sait rien, qui découvre peu à peu un monde étrange dans lequel il peut se téléporter à l'aide de livres (tiens, tiens).
C'est *Myst* qui a donné envie au réalisateur de se mettre à la 3D informatique : les nombreux passages en vue subjective et la fluidité des panoramiques de *Kikumana* et *Mizu no Kotoba* en sont la preuve. Mais plus que l'inspiration technique bien compréhensible de la part d'un débutant (les titres datent de 2001 et 2002), c'est le plaisir de l'exploration qui est inscrit dans l'ADN du réalisateur, qui immerge ainsi le spectateur au plus profond de ses univers. D'ailleurs cette soif de découverte n'est-elle pas au cœur de *Pale Cocoon* ? Sans elle, les deux adolescents ayant toujours grandi dans un monde souterrain (tiens, tiens) auraient-ils découvert l'incroyable révélation qui a estomaqué les spectateurs à sa sortie en 2006 ?

Time of Eve © Yasuhiro YOSHIURA / DIRECTIONS, INC
Pale Cocoon © 2004 YOSHIURA Yasuhiro / Studio Rikka

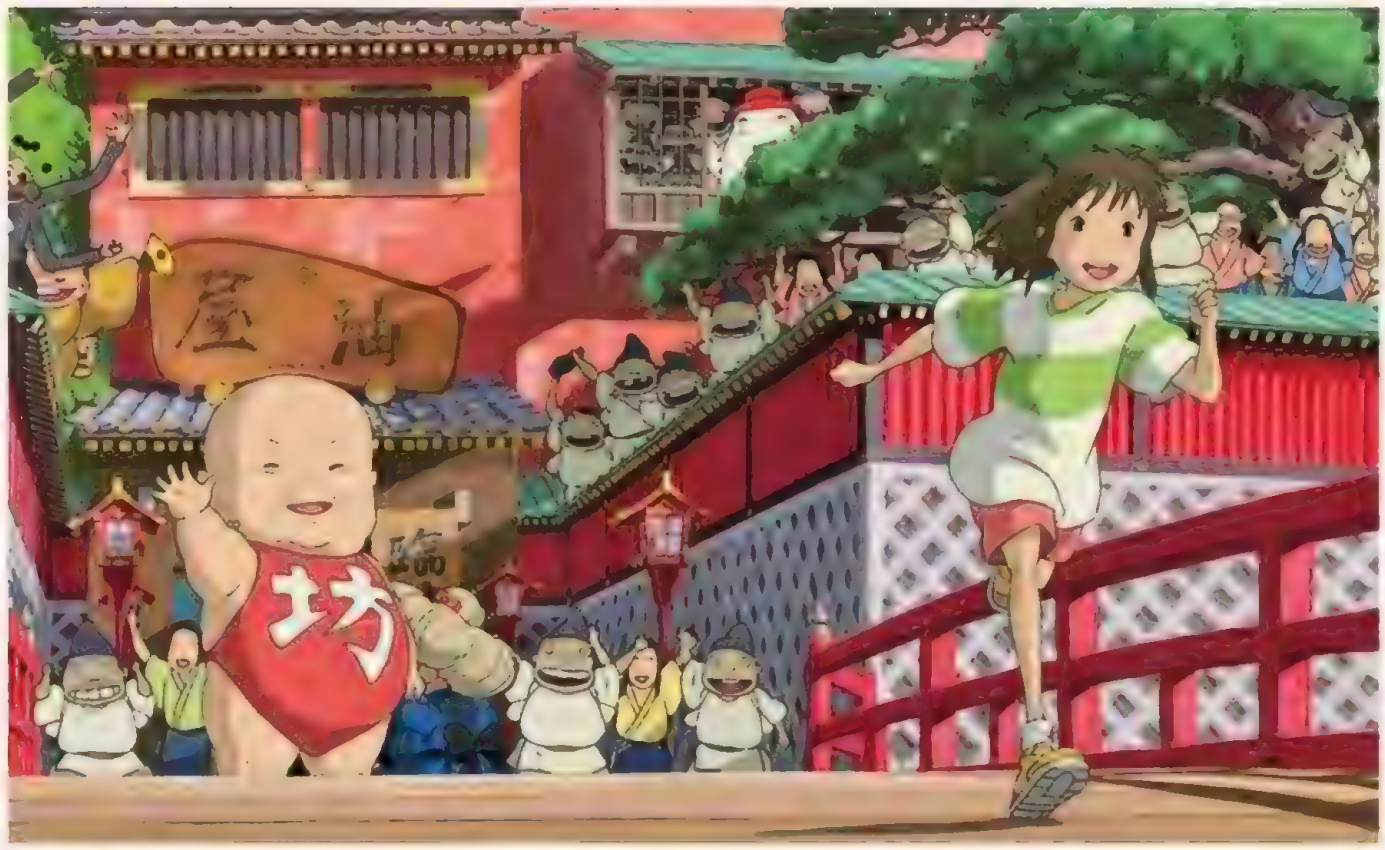
Boy meets girl

Yoshiura applique à la lettre la recette d'Alfred Hitchcock : toutes ses œuvres reposent sur la rencontre d'un garçon et d'une fille. C'est le moteur d'*Harmonie*, réalisé en 2014 dans le cadre du projet *Anime Mirai*, et dans lequel le réalisateur prend enfin des libertés avec sa symbolique fétiche : cette fois, le héros va être transporté par une chanson dans une dimension différente, projection psychologique de sa camarade de classe. C'est sur ce point qu'on peut rapprocher ses productions des films de Hayao Miyazaki, où la relation entre les héros se renforce proportionnellement aux événements. Difficile de ne pas penser au *Château dans le Ciel* devant *Patema*, qui partagent également un point commun rarissime dans les filmographies de leurs auteurs : la présence d'un vrai méchant.
Lieu d'échanges s'il en est, le café occupe logiquement une place prépondérante dans l'œuvre de Yoshiura, et tient même le rôle-titre d'*Eve no Jikan*, établissement où toute différence entre humains et androïdes est gommée, pour la plus grande confusion du spectateur. Paradoxalement, le café de *Mizu no Kotoba*, joyeux et en couleur, donne quant à lui les réponses au dépressif Kikumana en noir et blanc.

Demain sera de mieux en pire

Serait-ce pour mieux faire briller ses histoires d'amour naissant que le réalisateur les situe dans des environnements si peu réjouissants ? Non, il affectionne tout simplement les dystopies, de *Gattaca* à *Brazil* pour le cinéma, en passant par l'œuvre de Philip K. Dick, dont deux romans cristallisent les leitmotivs de Yoshiura. Les gouvernements totalitaires et l'humanité réfugiée de *Pale Cocoon* et *Patema* sont au cœur de La Vérité Avant-Dernière ; l'ombre d'Ubik et ses perceptions biaisées de la réalité plane sur toute la production du réalisateur.
N'oublions pas que ce dernier s'est réellement intéressé à l'animation à 15 ans, grâce à l'impact d'*Evangelion* (il aura même l'opportunité de travailler en tant que designer sur *Evangelion 2.0* en 2009) au cadre post-apocalyptique pas vraiment réjouissant. Et il ne faut pas compter sur Mamoru Oshii, que Yoshiura vénère, pour redonner le sourire : les deux auteurs partagent le même goût pour les androïdes en quête existentielle et un futur hi-tech socialement déliquescent.
Cumulées depuis douze ans, ces références parfois trop ostensiblement affichées devenaient peu à peu une cage limitant la créativité de Yoshiura. Avec sa dernière œuvre, *Harmonie*, il s'affranchit de ces thèmes récurrents pour se frotter à un nouveau challenge : représenter la psychologie d'un personnage. Un virage osé à l'image de ceux pris en leur temps par K. Dick et Terry Gilliam. Les maîtres ne sont jamais loin. ■

Le plaisir de l'exploration est inscrit dans l'ADN du réalisateur



Le Voyage de Chihiro

FLORINE ORPHELIN

UNE COMÉDIENNE QUI VOYAGE

C'est à l'occasion de la sortie en Blu-ray du *Voyage de Chihiro* que nous avons rencontré cette charmante comédienne polyglotte qui a accepté de revenir sur ce doublage qui, il y a plus de dix ans, a marqué les esprits des adeptes du studio Ghibli...

Florine, bonjour ! Tu as prêté ta voix à Chihiro dans *Le Voyage de Chihiro* (2001). Quel souvenir en gardes-tu ?
C'est l'un des mes premiers grands rôles marquants. Je n'avais que 9 ans et demi et quand le directeur de plateau de doublage, Mathias KOZLOWSKI, nous a contactés pour passer un casting, j'ai pris cela comme un jeu (elle a été choisie parmi trois jeunes comédiennes, NDR). Comme cela faisait quelques années que je faisais du doublage, je n'ai pas eu de trac particulier ni trop de mal à entrer dans la peau de mon personnage. Je ne connaissais pas les films d'animation japonais, encore moins ceux du fameux réalisateur Hayao MIYAZAKI. *Le Voyage de Chihiro* donc la découverte a été totale. Mais je dois dire que cela a été une agréable surprise car j'ai tout de suite adhéré à cet univers imaginaire, poétique et décalé. De plus, je tiens à remercier Mathias KOZLOWSKI. Il a su me mettre à l'aise et en confiance pour doubler cette petite fille vive et très attachante à laquelle je me suis immédiatement identifiée...

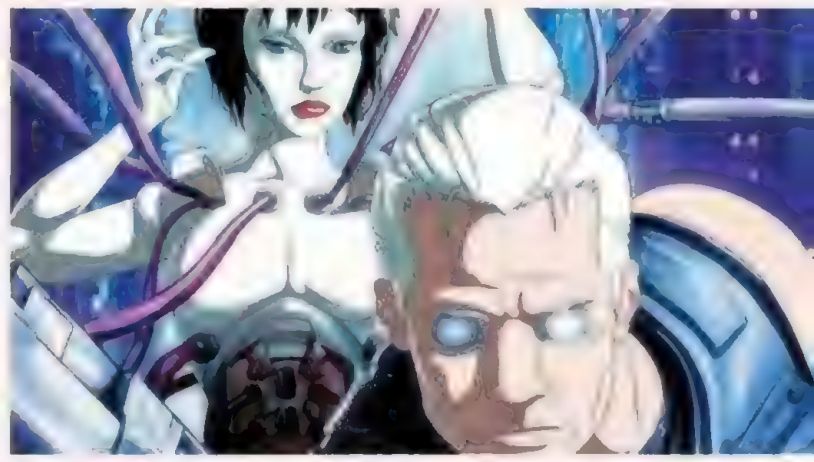
Avec le recul, es-tu consciente d'avoir eu une chance incroyable ?
C'est vrai que sur le moment, je ne pouvais pas vraiment réaliser. En tant qu'enfant à l'époque, ce n'était pour moi qu'une récréation après les cours. Mais entre-temps, on m'a tellement parlé de ce film et j'ai appris qu'il avait gagné plusieurs prix en Europe. En plus de sa beauté, j'ai réalisé sa portée universelle et la chance immense que j'ai eu de participer à une telle aventure avec un réalisateur de renom qui, depuis, a signé de nombreux autres chefs-d'œuvre animés....

Quelle est la scène que tu as préféré doubler et pourquoi ?
Je pense que celle qui m'a le plus amusée est celle des bains publics où Chihiro fait la rencontre de ce curieux personnage fantôme, l'homme sans visage, parmi d'autres humains ou animaux plus farfelus les uns que les autres l'entraînant dans un palpitant "voyage" qu'elle n'a et que je n'ai pas oublié ! (*rires*) Ce film fait tellement partie de ma vie et je le connais tellement que je ne l'ai visionné qu'à la projection presse à l'époque, mais pas depuis en DVD ou en Blu-ray.

Tu as interprété aussi plus tard Lastelle dans *Nausicäa de la vallée du vent*.
C'était un rôle bref et c'était il y a très longtemps, je n'en ai pas gardé beaucoup de souvenirs à part le fait que ce fut un honneur de doubler une seconde fois un film d'animation de MIYAZAKI.

Deux ans plus tard, suite à l'énorme succès du *Voyage de Chihiro*, tu as participé au 5e impact du festival Japan Expo.
Une conférence avait été organisée avec les principaux comédiens ayant participé au doublage ainsi que le directeur artistique. Beaucoup de questions nous ont été posées et je me souviens m'être sentie particulièrement à l'aise malgré mon jeune âge à l'époque. C'est très agréable car ces personnes sont curieuses de votre travail. À l'époque où j'ai doublé *Le Voyage de Chihiro*, je pensais que les dessins animés

D.R.
© 2001 Nibariki - GNDDTM
© 2004 Shirow Masamune - Kodansha - IG - TMDDTD



Ghost in the Shell 2 : Innocence

Dragons

[VOXOGRAPHIE]

- Chihiro / *Le Voyage de Chihiro*
- Gynoïde / *Ghost in the Shell 2 : Innocence*
- Lastelle / *Nausicaä de la Vallée du vent*
- Lili / *Trotro*
- Astrid Hoffersson / *Dragons*

A participé aussi à :
Les Aventures de Petit Ours Brun

Les Aventures de Petit Ours Brun

ne pouvaient intéresser que les enfants. J'ai donc été très étonnée et impressionnée de voir autant d'adultes.

Quels sont les rôles types que l'on te confie en général en doublage ?
Ayant commencé le doublage à l'âge de 6 ans, j'ai souvent eu des rôles d'enfant bien sûr, et ce pendant un long moment. J'ai souvent dû rajeunir ma voix au fil des années.

Tu as campé Trotro dans le doublage de Lili. Qu'en retiens-tu ?
C'était rafraîchissant et très amusant. C'est agréable de doubler un dessin animé réservé aux petits enfants.

Tu as aussi participé à *Petit Ours Brun*.
J'en suis très fière car j'avais une collection des livres étant enfant.

Comment as-tu été retenue pour le doublage de *Dragons* ? Est-ce plus confortable de doubler un film d'animation ?
J'ai passé un essai et j'ai été choisie pour interpréter Astrid. Ce sont juste deux formats différents. L'important est de bien s'approprier le personnage.

Parle-nous de ton doublage du film *Ma vie pour la tienne* avec Cameron Diaz.
J'ai été appelée en urgence pour ce rôle et le film comportait beaucoup de scènes de narration. J'ai beaucoup aimé cette expérience.

Quels sont tes autres souvenirs de doublage live ?
Côté séries, j'ai doublé régulièrement Megan dans *Drake & Josh* de 2004 à 2007, Carly dans *iCarly* de 2009 à 2014, mais aussi April dans *Gilmore Girls*, Hanna dans *FBI : Portés disparus*, Ciara dans *Commissaire Brunetti*, Anna dans *Ma vie pour la tienne*. Pour ce qui est des longs-métrages : Abigail dans *Little Miss Sunshine*, Lulu dans *Baby Sittor*, Sarah dans *Treize à la Douzaine* 1 et 2, Sally dans *Le chat chapeauté*, ou Lucy dans *Sam, je suis Sam*.

Tu as aussi prêté ta voix pour illustrer le concert du groupe Neko Light Orchestra : Les Echos de la vallée du vent le 24 novembre au cinema Gaumont Opéra à Paris en hommage à Hayao Miyazaki.
En effet. C'est leur manager et pianiste Nicolas Chaccour qui est entré en contact avec moi et qui me l'a proposé. Séduite par son discours, sa gentillesse et sa spontanéité, j'ai évidemment accepté. J'ai ainsi enregistré deux types de voix : la mienne actuellement qui a gagné en "graves" depuis une dizaine d'années, mais comme elle ne collait plus vraiment au personage de Chihiro, en revisionnant des extraits, j'ai réussi alors à retrouver le timbre d'avant en forçant un peu plus sur mes cordes vocales. Les deux voix leur ayant plu, ils ont decidé de garder finalement le tout. J'ai été agréablement surprise aussi par le concert qui apporte un plus aux chansons et musiques déjà existantes et qui m'a redonné envie de voir ou revoir tous les autres longs-métrages de Miyazaki et du Studio Ghibli. C'était sympa de se retrouver aussi à la fin entre comédiens qui avons participé aux doublages dirigés souvent par Jean-Marc Pannetier, qui était là également...

Tu es surtout passionnée de voyages. Tu as traîné ton sac à dos pour la première fois à 8 ans, en Australie, puis séjourné dans tout le Maghreb, la Turquie, la Suisse, la Russie, Singapour, Miami, l'Indonésie, et enfin en Chine, entre Pékin et Canton. D'où te vient cette passion ?
De mes parents. On m'a toujours fait comprendre que la Terre regorgeait de merveilles et aujourd'hui j'aimerais toutes les découvrir. Je suis particulièrement intéressée par l'Asie, *Le Voyage de Chihiro* y est peut-être pour quelque chose.

> *"Le Voyage de Chihiro, c'était la découverte totale !"*

Remerciements et partie des sources :
Le Parisien, 15 avril 2011.

Nausicaä de la Vallée du vent

© 2010 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.
© 1984 Nibariki - GNT
© 2003 AUBINAIS Marie, BOUR Danièle / France 5, Bayard Jeunesse An.

ANIME

SPACE ADVENTURE COBRA

VERS L'INFINI, ET AU-DELÀ

■ **Titre original :** *Space Adventure Cobra* ■ **Origine :** Japon ■ **Format :** 31x24 min
■ **Année :** 1982 ■ **Auteur original :** Buichi TERASAWA ■ **Réalisation :** Osamu DEZAKI
■ **Animation :** TMS Entertainment ■ **Diffusion :** @Anime

Cheveux au vent, sourire narquois, belle fille au bras, cigare entre les dents : Cobra a tout pour lui. Héros charismatique, figure romantique par excellence, à la gestuelle tantôt burlesque, tantôt virtuose, il n'aura de cesse de fasciner ses spectateurs, plus de 35 ans après sa naissance. Imaginé en 1978 par Buichi TERASAWA, Cobra a pourtant, au premier abord, plutôt l'apparence d'un innocent flâneur, doux rêveur, à la vie simple et monotone. S'imaginant une vie d'aventure, il se découvrira être en réalité le plus grand héros de la galaxie, adoré des femmes, craint par les pirates, et dont la tête est sévèrement mise à prix par un gouvernement corrompu. Retour sur l'un des plus flamboyants héros qui soient.

Romain DASNOY

Succès immédiat dès sa prépublication en 1977 dans *Weekly Shônen Jump* où il s'agissait à l'origine d'un *one-shot* très inspiré, *Cobra* devint récurrent dans le même magazine dès 1978 et fut publié séparément l'année d'après dans une collection de dix-huit volumes, maintes fois rééditée et plébiscitée comme rarement par les lecteurs japonais. Une époque propice à ce type d'univers : de *La Bataille des Planètes* à *Star Wars*, en passant par *Captain Harlock*, *Space Battleship Yamato* et *Star Trek*, le genre de la science-fiction, incluant une littérature riche et avant-gardiste, n'aura jamais connu une aussi belle période. Buichi TERASAWA, âgé de seulement 23 ans, après un court passage au sein de la flotte d'assistants du grand Osamu TEZUKA et après une récompense remportée lors du treizième prix Tezuka de Shûeisha, invente ce personnage fantasmé qu'il prendra plusieurs mois à développer. Fantasmé, car réalisant un rêve d'aventure, projetant au travers de son personnage ses propres désirs d'évasion. Le lien semble facile mais reste pertinent : *Le Magnifique*, film de Philippe DE BROCA de 1973 mettant en scène Jean-Paul BELMONDO (dont TERASAWA s'inspire pour le visage de Cobra), conte l'histoire d'un auteur écrivant les aventures rocambolesques de l'agent secret Bob Saint-Clar. Cobra, personnage facétieux, parfois dépassé par les événements, dégainant son flegme à la manière d'un James Bond face à l'ennemi, est bel et bien une version surréaliste de Bob Saint-Clar voyageant dans la galaxie et traquant les pirates de l'espace. Le Psychogun, caché dans le bras gauche de Cobra et contrôlé par l'esprit, achève cette vision archétypale du héros du futur selon Buichi TERASAWA.

WESTERN OPERA

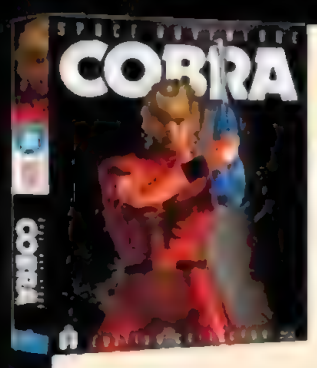
Tiré tout droit de l'imaginaire de Philip K. DICK avec Souvenirs à vendre en 1966 (*Total Recall*), l'histoire imaginée par TERASAWA ne s'arrête cependant pas à un personnage haut en couleur. C'est en se rendant dans une société vendant des rêves sur mesure que l'employé de bureau Johnson se découvre être en réalité Cobra, un célèbre hors-la-loi rêvant d'une vie rangée et qui changea d'identité – et de visage – pour se faire oublier. Mélange improbable de plusieurs références que TERASAWA, fin cinéphile, mêle avec malice, Cobra donne une vision unique et fantasque d'un futur à mi-chemin entre western, space opera et roman de cape et d'épée. Irrévérencieux jusqu'au-boutiste, le titre sera publié pendant six ans et connaîtra la suite logique de tout succès : une adaptation sur petit et grand écran. Difficile en effet d'imaginer qu'un succès comme Cobra, se prêtant si bien à l'adaptation, puisse ne pas connaître son émancipation. Contre toute attente, c'est en film d'animation et en série télévisée que l'adaptation se fera simultanément, mais très étrangement en parfaite asymétrie, proposant une vision et une sensibilité très différentes l'une de l'autre. Avec à peine trois mois d'écart entre leur sortie respective, ces deux adaptations posent des questions évidentes de légitimité, notamment du fait que la production et l'équipe comportent de grandes similarités : l'immense Osamu DEZAKI, disciple d'Osamu TESUKA, à la direction, Haruya YAMAZAKI au scénario (*Ashita no Joe*, *Astro Boy*), Hirotaka TAKAHASHI à la direction artistique (*Cat's Eye*, les OAV de *Black Jack*, *Le Château dans le ciel*), le tout sous la houlette de la Tôkyô Movie Shinsha. Le doublage japonais propose quant à lui deux voix différentes pour Cobra, dont Nachi NOZAWA pour la série et plus tard les OAV, la voix japonaise d'Alain DELON.

À mi-chemin entre western, space opera et roman de cape et d'épée

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

Sorti le 3 juillet 1982 dans les salles obscures japonaises sous le titre *Space Adventure Cobra* (et adapté treize ans plus tard pour le marché occidental), le film reste l'œuvre la plus intéressante vis-à-vis du *manga* d'origine, tant la liberté prise par Osamu DEZAKI et son équipe étonne par sa créativité et son décalage avec la série. Nous y retrouvons Cobra, après un générique qui affiche d'entrée sa filiation avec *James Bond*, rencontrant Jane, une chasseuse de primes expérimentée et sexy en diable qui tombe éperdument amoureuse de lui. Elle lui demande alors de l'aider à sauver sa sœur d'un terrible tyran, Crystal Boy. Ce dernier n'a qu'une idée en tête, prendre possession de la planète artificielle Myrus en accélérant la prophétie des trois sœurs. Ce scénario est en réalité un mélange entre plusieurs aventures issues du *manga*, ce qui était alors la meilleure option possible pour concrétiser un tel long-métrage. Les fans de la version papier auront cependant de quoi être surpris : pas de référence à l'amnésie de Cobra en début de film (ce qui conditionne beaucoup sa personnalité), une histoire des trois sœurs considérablement modifiée et surtout un ton résolument plus atmosphérique et reléguant loin derrière l'aspect western aux accents jazzy de la série. Non exempt de scènes

© BUICHI TERASAWA / A.GRP. RIGHTS • TMS



L'INTÉGRALE EN BLU-RAY

En fin d'année dernière, le nouvel label spécialisé @Anime concrétise l'édition d'un superbe coffret *Cobra* en Blu-ray, incluant la série d'origine et le film d'Osamu Dezaki, le tout financé via une campagne de *crowdfunding*. Outre les *goodies* habituels disponibles dans la version ultimate, la série comme le film bénéficient d'un véritable travail de remasterisation, opéré au Japon pour la sortie du coffret dans l'archipel. L'image proposée dans cette version apporte une nouvelle dimension à l'œuvre, ce qui était plus que nécessaire après trente ans. Une nouvelle image qui se voit intégrée à la version française d'origine (la VO est également disponible), avec un son dépoussiéré en DTS HD, qui prend évidemment tout son sens en format Blu-ray ; @Anime n'oublie cependant pas de proposer une version DVD. Petit bémol : s'il n'y avait pas à toucher à la version française, les sous-titres français de la version originale auraient mérité d'être refaits pour l'occasion. Pour un prix défiant toute concurrence (plus de deux fois moins cher que la version japonaise), ce coffret s'impose naturellement par sa qualité exceptionnelle et la finition de l'ensemble qui, à n'en pas douter, devrait trouver bonne place dans une collection digne de ce nom.

Une vision très japonisante du héros solitaire

d'action plutôt réussies, avec un Cobra dont le Psychogun apparaît et disparaît comme par magie (dans la série, le héros le cache sous un faux bras), le film renvoie plutôt à une vision très japonisante du héros solitaire, plus proche d'un Yôjimbô (héros d'Akira Kurosawa ayant inspiré les westerns spaghetti) que d'un Lucky Luke, soutenu par des séquences frisant l'hallucination visuelle. Tout le long du film, Osamu Dezaki livre sa vision particulière du cinéma d'animation, avec des scènes impressionnistes tranchant radicalement avec l'œuvre originelle. Ainsi, si certaines parties du film renvoient directement au *manga* (la scène de la prison se retrouve presque à l'identique dans la série), l'ensemble atteint un niveau de contemplation parfois très singulier. La présence des trois sœurs donne l'occasion de plans aux couleurs pastel et à la narration très onirique, où l'esthétique prend totalement le pas sur la narration. Ainsi, l'histoire d'amour liant Jane et ses sœurs à Cobra, kitsch à souhait, apporte une dimension mélodramatique à l'ensemble, le tout soutenu par une bande originale signée Osamu Shôji, mélange orchestral et acoustique laissant la belle part aux cordes soulignant régulièrement cette idée de contemplation et de rêverie. Étrange d'un bout à l'autre mais très loin d'être dénué d'intérêt, ce long-métrage reste une belle interprétation du personnage de Cobra dans sa condition de héros décomplexé, avec de très belles scènes de *space opera* emportées par une belle énergie de mise en scène et de composition. La version anglaise - et la version française par extension - comporte cependant de grosses modifications : une traduction bancale allant jusqu'à changer le sens de certains dialogues (répercutée sur les sous-titres français de la version

© BUICHI TERASAWA / ACORI. RIGHTS • TMS

japonaise), mais surtout la mise en place d'une nouvelle bande originale. Les musiques d'Osamu Shôji (tantôt mielleuses et mélodieuses, tantôt enjouées) ont été remplacées par des morceaux new-age du groupe électro suisse Yello. Cette pratique, malheureusement courante à cette époque, a eu pour effet de changer considérablement l'esthétique globale du long-métrage, aplanissant la narration tout en relief d'Osamu Dezaki, et appauvrissant chaque instant avec une bande-son monocorde et synthétique sans personnalité.

DU MANGA À L'ANIME

Quelques mois à peine après la sortie du film au cinéma, l'équipe d'Osamu Dezaki se retrouve au générique de la version télévisée des aventures de Cobra, bien plus proche du *manga* malgré quelques petits détails d'ordre chronologique et quelques différences dans les situations. Mais surtout, l'esprit insufflé par Buichi Terasawa est ici conservé trait pour trait, tranchant donc radicalement avec le traitement du film. Nous y retrouvons Cobra, réveillé du tréfonds de sa mémoire et extirpé de sa "couverture" après un petit tour dans la société Trip Movie, vendeur de rêves à la demande. Reprenant possession de son identité et de ses attributs (le Psychogun, son assistante Lady Armanoïde, son vaisseau spatial...), il est rapidement rattrapé par les affaires et s'ensuit un lot de péripéties avec jolies filles, mécréants de l'espace et chasses au trésor interstellaires. Variée, entraînante et subtilement truculente, la série promet de longues heures d'aventure dans le plus pur esprit de la science-fiction moderne. Mais surtout, la série reprend avec authenticité et inventivité le trait de génie de Terasawa : musique jazzy dans l'air du temps que Lalo Schifrin ne renierait pas, bar peuplé de créatures en tout genre à la *Star Wars*, pied de nez constant du héros à ses ennemis, et bien sûr un Cobra forcément au centre de l'action et de l'attention – ce qui faisait peut-être un peu défaut au film. Sans surprise car fidèle au *manga*, la série reste l'une des plus grandes expériences du genre. De *Cowboy Bebop* et son jazz affriolant à *Trigun* et son penchant pour le western débridé, *Cobra* est bien plus qu'une œuvre inspirante. Elle se positionne davantage comme fondatrice d'un certain renouveau, redéfinissant des repères déjà très bousculés à la fin des années 70. En cela, témoin et acteur privilégié de ce changement, *Cobra* reste à ce jour l'un des titres les plus passionnants et novateurs de l'industrie de l'animation japonaise. ■

Le Conseil général
soutient le cinéma en Val d'Oise

val d'oise
le département

15ème

FESTIVAL
DE CINÉMA D'ANIMATION DU VAL D'OISE

IMAGE PAR IMAGE

DU 7 AU 28 FÉVRIER 2015

WWW.VALDOISE.FR
TÉL. : 01 34 25 37 14

ILLUSTRATION : © Haruna KISHI

îledeFrance · val d'oise le département Ecrans VO · LACROIX L'innovation dans la mobilité · afca · MAIF Assureur militant · Pasquier · St MAMET · Animeland

POISON CITY

Tokyo, 2019. En pleine préparation des Jeux Olympiques, le Japon fait place nette pour recevoir les athlètes du monde entier. Une vague de puritanisme exacerbé s'abat sur le pays, cristallisée par la multiplication de mouvements autoproclamés de vigilance citoyenne. Toutes les formes d'art subissent la censure. Dans ce tumulte, Mikio Hibino, jeune auteur de 32 ans, se lance dans la publication d'un manga d'horreur ultra-réaliste, *Dark Walker*. Et il ne tardera pas à en subir les conséquences... ■ **MR**

LE CHEF DE NOBUNAGA

LE GOÛT DE LA GUERRE

© 2011 Mauru Nishimura / Takuro Kajikawa

■ **Titre original :** *Nobunaga no chef* ■ **Manga :** 5 tomes en France (11 tomes au Japon)
■ **Début de publication :** Mars 2011 (*Weekly Manga Times*) ■ **Auteurs :** Mitsuru NISHIMURA (scénario) et Takuro KAJIKAWA (dessin)
■ **Éditeur VO :** Houbunsha ■ **Éditeur VF :** Komikku

Quelle maison d'édition française ne possède pas son titre culinaire ? Après *Toriko* chez Kazé, *Hell's Kitchen* chez Kana ou *Food Wars* chez Tonkam, Komikku nous présentait en 2014 le sien avec *Le Chef de Nobunaga*, dont le cinquième tome est sorti en décembre dernier. Histoire et cuisine sont-elles deux thématiques pouvant coexister de manière agréable ? C'est ce que nous allons essayer de voir.

Gael PERIAC et Séverine CHOUGNY

Prépublié dans le magazine *Houbunsha*, *Le Chef de Nobunaga* nous donne à suivre l'histoire de Ken, un cuisinier de notre époque qui va se retrouver projeté à l'ère Sengoku (XVe - XVIe siècle).
Complètement amnésique, sans argent, il devra tenter de survivre avec comme seul atout ses connaissances liées au domaine culinaire. Sa cuisine, novatrice pour l'époque, attise la curiosité des plus grands, notamment Oda Nobunaga qui va «l'inviter à le suivre». À noter que cette œuvre s'est vue adaptée en *drama* de 9 épisodes en 2013, sous le titre *Nobunaga no chef*.

Les dessins de Takuro KAJIKAWA, somptueux, donnent à voir des personnages très beaux, détaillés, dont les traits de visage décrivent parfaitement les expressions et l'état d'esprit ; qu'il s'agisse de la sévérité d'Oda Nobunaga, de la bienveillance et la chaleur de son second Yoshinari Mori, ou du calme et de la sérénité de Ken. On a beau être en période de guerre, les décors et les plats arrivent presque à nous faire oublier le contexte par la qualité de leur représentation artistique. L'époque a manifestement fait l'objet de recherches approfondies, en particulier pour ses tenues.

PLACE À TABLE

La cuisine occupe ainsi une place prépondérante. Les plats cuisinés par Ken lui permettront de jouer un rôle clé dans l'histoire, aussi bien pour motiver les soldats de son seigneur que pour que Nobunaga puisse établir des alliances ou faire bonne impression auprès de personnages importants afin de négocier leur aide. Ses compétences en matière de cuisine sont variées et ne s'arrêtent pas à la simple préparation de plats. Il a également une bonne connaissance des propriétés et effets des ingrédients et plantes sauvages qu'il utilise, lui permettant de concocter des plats adaptés à la situation. Contrairement à la plupart des titres basés sur la cuisine, les recettes préparées par Ken sont réalistes : il utilise de vrais aliments et méthodes culinaires.

L'HISTOIRE DANS L'HISTOIRE

Le Chef de Nobunaga a beau s'inscrire dans le registre du récit historique, ses deux auteurs arrivent à nous offrir une histoire fluide et agréable. En effet, la plupart des explications liées aux actions de guerre sont intégrées dans les discours des personnages, sans être pour autant prétexte à de longs monologues. On prend plaisir à suivre les aventures de Ken et Nobunaga. L'Histoire (au sens propre) est respectée sur la base des faits réels et la crédibilité du personnage de Ken lui permet de s'y intégrer correctement. Oda Nobunaga, l'un des personnages centraux de la narration, n'en est pas pour autant adouci par l'auteur qui en fait un homme intelligent, calculateur, sournois et parfois cruel. Malgré cela, notre talentueux cuisinier arrivera à gagner la confiance totale de son nouveau maître par sa cuisine, son dévouement et son ingéniosité. Ken n'est pas un guerrier mais n'hésitera pas à mettre sa vie en jeu à maintes reprises, ce qui nous rappellera qu'en temps de guerre, la mort est omniprésente, même pour un artisan.

OBLIGÉ DE REVIVRE L'HISTOIRE ?

Rappelons que Ken s'est retrouvé coincé dans cette époque. Amnésique, il ne se souvient pas des événements qui ont précédé ce saut temporel. Au début de notre aventure, lorsque Ken arrive à l'ère Sengoku, il est accompagné d'une personne qui semble le connaître, puisqu'il l'appelle par son nom. Malheureusement, il n'aura pas l'occasion d'en savoir plus sur ses origines ni la façon dont il est arrivé ici, et aucun indice ne lui permet de savoir comment revenir à son époque. Est-il destiné à vivre ici jusqu'à sa mort ? Doit-il accomplir quelque chose afin de regagner son temps ?

Ken a connaissance des faits historiques qui vont se dérouler et se demande s'il doit changer l'Histoire ou uniquement garder son statut de spectateur. Ce principe n'est pas au centre du scénario de l'auteur, néanmoins, c'est le point sur lequel le lecteur a le plus d'incertitudes.

UN MOT DE LA FAIM ?

Malgré quelques aspects fantastiques, *Le Chef de Nobunaga* est une œuvre magnifique mélangeant de manière agréable deux saveurs différentes que sont la cuisine et le récit historique. Ce *manga* reste dans le registre réaliste, contrairement à d'autres titres culinaires tels qu'*Iron Wok Jan R*, *Noodle Fighter* ou *Yakitate Japan*. Reconnue comme l'un des titres de l'année, cette œuvre a même été sélectionnée pour le festival d'Angoulême 2014, ce qui confirme sa qualité. Aucune lassitude au bout de ces cinq premiers volumes et un suspense grandissant à chaque chapitre : *Le Chef de Nobunaga* se laisse dévorer et c'est avec appétit que l'on attend la suite. ■

Une manga mélangeant deux saveurs : cuisine et récit historique

© 2011 Mitsuru Nishimura / Takuro Kajikawa

DEMOKRATIA

POLITIQUE VIRTUELLE AUX CONSÉQUENCES RÉELLES

Après *Ikigami, Préavis de mort*, l'auteur Motorô Mase revient nous secouer le trognon avec un nouveau *thriller* d'anticipation qui mettra à mal nos plus bas instincts. Yasmine Baouche

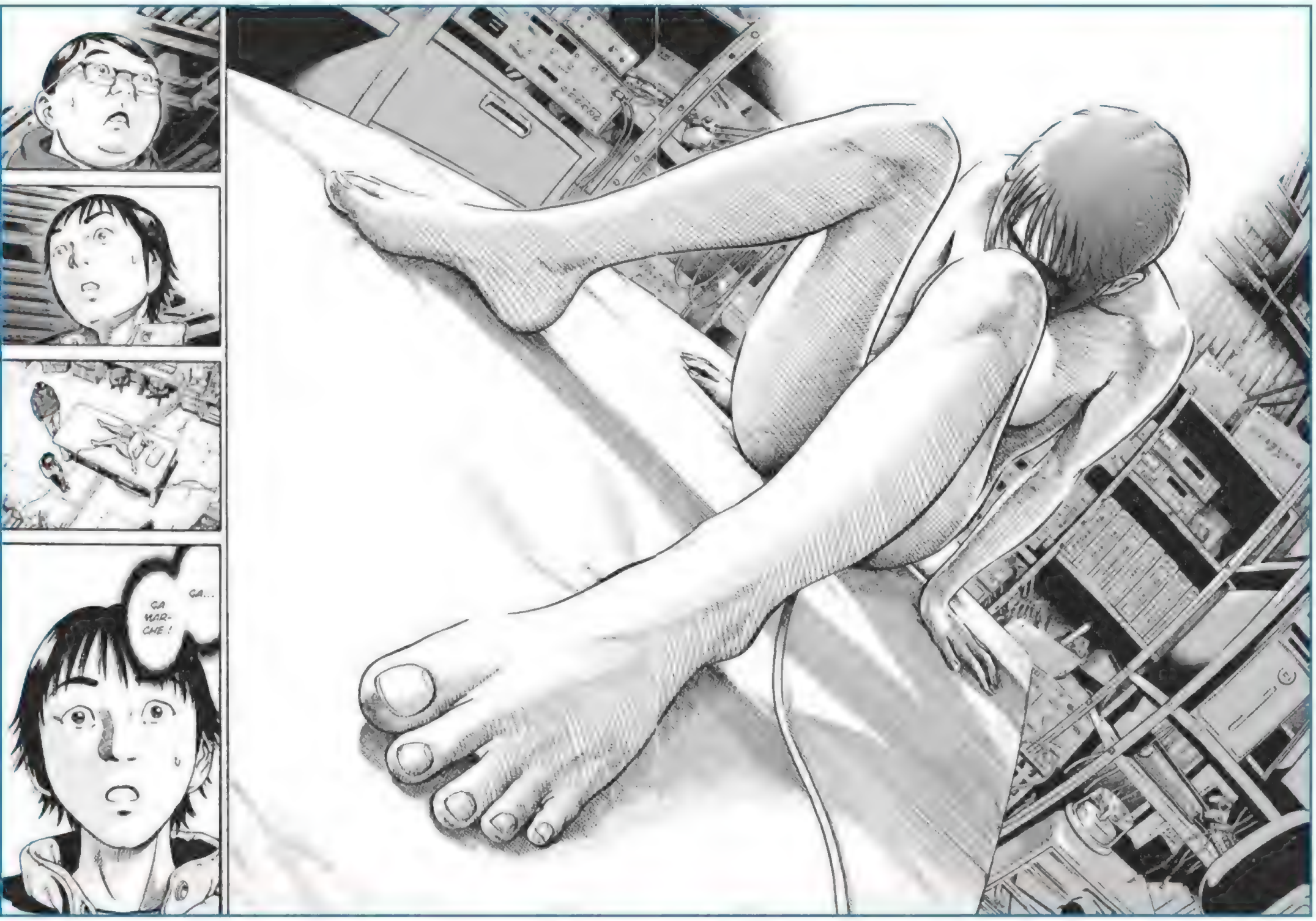
À croire que c'est une problématique qui fait réfléchir bon nombre d'auteurs : l'impact de l'identité virtuelle sur notre société, le mouvement communautaire qui en incombe via les réseaux sociaux et ce possible humanoïde qui deviendra peut-être notre voisin un de ces jours. Les séries *Black Mirror* et *Real Humans* nous en donnent un aperçu. Le *manga Prophecy* (édition Ki-Oon) avait créé le premier terroriste de Facebook. Avec *Demokratia*, nous abordons la question du contrôle sur l'individu à travers un programme virtuel qui laisse à un panel d'internautes la possibilité de choisir les actions dudit humanoïde.

CE MONDE 2.0 INÉVITABLE

7 janvier 2015, j'achète *Demokratia*. Ce jour, le titre sonne comme une mauvaise blague. Je suis néanmoins pressée de le découvrir, d'une part parce que j'avais réchappé jusqu'alors aux réseaux sociaux mais qu'on m'a finalement harponnée sur le tard. D'autre part parce que je sens que ce *thriller* est le prolongement informel des questionnements de l'auteur sur la notion du libre arbitre, de pouvoir de vie et de mort sur autrui et de la pensée individuelle mis sous le joug des hautes instances du politiquement correct. Taku Maezawa, élève en ingénierie informatique, et Hisashi Iguma, expert en robotique, se rencontrent pendant que le premier explique à ses amis le nouveau programme qu'il a conçu. Un petit bijou de révolution qui consiste à soumettre au vote une communauté via un réseau social qui devra choisir ensemble quelques actions que ce soit qu'une personne virtuelle se devra d'accomplir. Le jeune Taku, idéaliste et plein d'ambitions, voit cela comme un programme pédagogique permettant aux enfants de comprendre la morale, la responsabilité face à soi-même mais également face à un groupe. Jusqu'à ce que le taciturne Hisashi transcende son idée en lui donnant une dimension bien plus universelle : créer un humanoïde qui sera contrôlé par un groupe d'individus choisis au hasard sur le Web. Ce robot, qui aura finalement l'apparence d'une femme, déambulerait parmi nous tout en assimilant les choix des internautes. Elle deviendrait donc une intarissable source de savoir soumise à la mise en œuvre d'une pensée commune et donc démocratique. Un être qui tendrait à devenir LA perfection idéologique : Dieu.

© DR

■ **Titre original :** *Demokratia - 1st season* ■ **Manga :** 1 tome en France, 3 au Japon (en cours)
■ **Début de publication :** 2013 (*Big Comic Spirits*) ■ **Auteur :** Motoro Mase
■ **Éditeur VO :** Shôgakukan ■ **Éditeur VF :** Kaze Manga



BONJOUR FANTASME DU GEEK !

OK, l'idée semble empreinte d'un désir réel de donner aux différents protagonistes le choix des actions de Mai Tokunaga et d'ainsi montrer que l'acte démocratique est encore le meilleur car il prendra toujours la forme la plus socialement acceptable. Sauf que dès le départ, quand on observe ces deux bougres, on se dit qu'il y a anguille sous roche. Jouer à Dieu n'a jamais été la meilleur des idées. L'homme est pétri de suffisamment de défauts et de faiblesses, à commencer par ces deux scientifiques, pour que ce projet soit viable dans son idéal premier. Et ce fameux panel, souverain anonyme d'un être qui, s'il n'est pas humain, sera mis en relation avec d'autres personnes dans le "vrai" monde... va-t-il écouter la morale, ou ses instincts pervertis par son propre historique et environnement ? Nous attendons, serein face à la prévisibilité humaine que toute cette histoire tourne au vinaigre.

"*Mais n'est-ce pas justement la vigilance de l'opinion qui permet au savoir d'être utilisé à bon escient ?*"

Cette phrase m'interpelle. J'observe que la traduction française est dûment prise en charge. Le langage est soutenu, les échanges d'idées fondamentaux, je lis un *manga* qui parle aux adultes. Il met en avant un débat dont l'écho dépasse les frontières culturelles. D'ailleurs je me prends plusieurs claques, instructives ma foi. Le Japon, que je voyais encore il y a peu comme un pays où les règles de vie en société étaient immuables, bien qu'il héberge nombre de fantaisies pour nous autres, Occidentaux, me montre un visage moderne. Je retiens des points de connivence entre les Japonais et nous. Comme un aveu de faiblesse. Nous sommes aujourd'hui une communauté à part entière qui, à travers nos alter ego virtuels, partage les mêmes problèmes, le même besoin d'exister autre part, autrement. À partir de là, je remets en question le bien-fondé du projet *Demokratia*. Victime de notre bipolarité relative à nos deux existences. Un est égal à deux. Ce deuxième frustré par la vie du premier finit toujours par rejaillir, galvanisé par son anonymat bien que faisant partie d'un groupe. La lâcheté virtuelle. Ce qui, d'ailleurs, donne lieu à des débats visuellement "matrixiens" vraiment ingénieux. Motorô Mase, à travers son récit,

À travers nos alter ego virtuels, nous partageons les mêmes problèmes

met en place sa problématique de fond accompagnée d'une dynamique visuelle qui nous montre l'envers du décor des réseaux sociaux, la plaque tournante du tout et n'importe quoi.

LE GROUPE EST-IL PLUS FORT QUE L'INDIVIDU ?

Je l'ai dit plus haut, j'ai réchappé à Facebook le temps que j'ai pu. Ma petite guéguerre personnelle contre ce que je considérais comme une perversion de l'âme, un mensonge qui mettait en scène des gens qui n'étaient pas vraiment des gens. Mais bon... au bout d'un certain temps, force est de constater que nous n'existons qu'à moitié si nous ne faisons pas partie de la grande aventure de ce XXIe siècle. L'Histoire elle-même s'en voit métamorphosée. Le réseau social est un être vivant à part entière. Il est inépuisable, il est démocratique. Il est Mai Tokunaga qui n'en est pour l'instant qu'à sa genèse, attendant les ordres de ses individus "libres" quand elle est esclave de leur savoir à venir... ■

©DR

6 000

UN MANGA SOUS PRESSION

■ **Titre original :** *6000 Rokusen* ■ **Manga :** 1 tome en France, 4 au Japon (terminé)
■ **Début de publication :** 2010 (*Comic Birz*) **Auteur :** Nokuto KOIKE
■ **Éditeur VO :** Gentôsha ■ **Éditeur VF :** Komikku Editions

Édité par Komikku, le *manga 6 000* nous promet une œuvre effrayante, dans la lignée des *seinen* d'horreur qui vous donnent envie d'allumer la télé si vous êtes tout seul.... Yasmine BAOUCHE

Koike NOKKUTO n'écrit que des *seinen*. Je ne vais pas vous mentir, *6 000* est la première œuvre que je lirai de lui. Ce que je sais en revanche, c'est que les Japonais sont des génies quand il s'agit de nous mettre la frousse de notre vie. Et pour ma part, l'horreur par le biais du cinéma ou d'un autre média, j'en raffole. Je vais donc me montrer très exigeante. Il a intérêt à ne pas se moquer de moi, Monsieur NOKKUTO.

ON NE CHANGE PAS UNE ÉQUIPE QUI GAGNE

Après un accident auréolé de mystère (ben oui... hé !) qui eut lieu trois ans auparavant, l'entreprise chinoise, Shanghai Kyosei, reprend possession d'une installation sous-marine : le COFDEECE, qui se trouve à pas moins de 6 000 mètres de profondeur. Kadokura Kengo, notre protagoniste, est engagé pour réaliser l'audit du lieu avant son hypothétique réouverture. Réouverture, pour quoi faire ? Je vous le demande. Il est donc prévu que Kadokura et son collègue et ami Danzaki habitent sur notre Atlantide version steampunk. Malheureusement, Danzaki est grièvement blessé, pour des raisons encore inconnues, contraignant Kadokura a descendre dans ce huis clos sous-marin sans personne de confiance auprès de lui et ça ne le rassure guère... Il se voit d'ailleurs dès le départ confronté à son antipathique patron, Wen Shengo, qui est loin de lui donner des réponses aux quelques questions qu'il se pose.

Ce huis clos sous-marin va insuffler à lui seul une ambiance étouffante

JOIE ET BONHEUR EN HUIS CLOS

Synopsis mis en place, pas besoin d'être un génie pour se dire que ce huis clos sous-marin va insuffler à lui seul une ambiance étouffante et quasi désespérée à cette histoire. Si en plus, on a des machins bizarres susceptibles de grouiller parmi l'équipage, c'est foutu ! L'idée n'est pas novatrice bien qu'elle interpelle la curiosité. Pour ma part, c'est le dessin qui m'a vraiment plu dès le départ, me rappelant un autre *seinen*, *HIDEOUT* de Masasumi KAKIZAKI. Un dessin très encré, crépusculaire... qui ressemblerait presque aux dessins au fusain. Quand je vois les décors, certaines scènes, ne serait-ce que la présentation du fameux COFDEECE, je me dis que l'auteur est sûrement plus dans le visuel que dans le scénario. Non, pas que l'un empêche l'autre, certains sont bénis des dieux, mais parce que le décor me parle plus que les personnages.
Le rythme narratif et l'attachement que nous développons pour les personnages sont les armes de l'auteur. Ici j'ai du mal avec le rythme, *6 000* est hystérique, ça va dans tous les sens, c'est rapide. Nous n'avons pas le temps d'attendre... la peur. Je ne me suis pas vraiment attachée au personnage non plus. Mais les décors sont vraiment magnifiques, alors je lui laisse une chance... ■

©NOKUTO KOIKE · GENTOSHA COMICS INC. Tokyo

ENQUÊTE LECTEURS

DONNEZ-NOUS VOTRE AVIS ET GAGNEZ UN ABONNEMENT D'UN AN À ANIMELAND !

http://bit.ly/animeland-enquete-lecteurs

Chers lecteurs,

Nous avons besoin de vous !
Cette enquête va vous permettre d'exprimer votre opinion sur le magazine : ce qui vous plaît, ce que vous n'aimez pas mais aussi ce que vous aimeriez y lire ! Anciens ou nouveaux lecteurs, tous les avis sont les bienvenus alors n'hésitez pas à faire entendre votre voix.

Ce questionnaire est anonyme et ne vous prendra pas beaucoup de temps.

Cependant, si vous souhaitez participer au tirage au sort vous permettant de gagner un an d'abonnement à *AnimeLand*, renseignez vos coordonnées en fin de questionnaire.

Pour participer, flashez le QR code avec votre smartphone ou rendez-vous sur notre site www.animeland.com ou notre page Facebook www.facebook.com/AnimeLand.officiel

DOSSIER

Neon Genesis Evangelion

Alors que le *manga* d'*Evangelion* mettait un point final (?) aux aventures de Shinji, pas moins de quatorze ans après le premier volume, il était temps de faire un point sur l'univers philosophique et théologique de l'œuvre dans son ensemble, sur sa double lecture et ses implications diverses, sur sa symbolique et son aspect polémique. Autopsie d'une saga culte.

© GAINAX khara Project EVA
© GAINAX khara Project EVA

NEON GENESIS EVANGELION

DU CELLULO AU PAPIER

DEUX ÉVANGILES D'UN MÊME CRÉATEUR

Fait curieux en 1995, *Neon Genesis Evangelion* est une création animée mature qui précède exceptionnellement son adaptation au format *manga* signée par le même dessinateur. Cela n'empêche pourtant pas la version papier de s'imposer tout aussi durablement auprès de sa *fanbase* mondiale dès les premiers tomes. Retour sur un chef-d'oeuvre. **Meko**

Ce *manga* encré à la plume de Yoshiyuki SADAMOTO, le grand architecte graphique et *chara-designer* de ce projet révolutionnaire lui-même, aurait pu n'être qu'un simple produit dérivé au milieu de la surprenante inondation de *goodies* qui a déferlé dans les années 90. Mais la créativité a complètement investi SADAMOTO, et c'est finalement avec un soin particulier de dessin et d'écriture que ces 14 tomes ont laborieusement été accouchés de 1995 à 2013. Ne souhaitant pas la rupture avec l'univers de l'*anime* imaginé par Hideaki ANNO, le *manga* reste fidèle aux événements de celui-ci. La fin de la série TV ayant créé une controverse! avait fait changer son fusil d'épaule à ANNO avec les films apocalyptiques de *The end of Evangelion*, qui serviront de référents à SADAMOTO pour la dernière partie de son *manga*. Dès le début de l'écriture, lorsque SADAMOTO a souhaité demander des clarifications à ANNO pour ajuster certaines ambiguïtés, celui-ci lui a assuré qu'il était tout aussi impliqué que lui dans la "paternité" de cet univers et qu'il pouvait prendre les libertés qu'il souhaitait. On comprend ainsi pourquoi ANNO s'autorise lui-même une telle révision de sa copie avec les trois premiers films de la version *Rebuild* (pour lesquels il avait fait la promesse de campagne que cette fois, tout serait intelligible...).

GEHIRN – MARDUCK – SEELE - NERV ?

Cette relative fidélité permet à SADAMOTO d'éviter de perdre un peu plus les Eva fans avec les suggestions parfois approximatives de l'*anime*. Il leur donne du factuel, élimine bon nombre d'ambiguïtés,

DRAGON BALL © 1984 by BIRD STUDIO / SHUEISHA Inc.

Neon Genesis Evangelion Die Sterne © GAINAX/ProjectEva. TX
© GAINAX/ProjectEva. M © GAINAX All rights reserved.

précise bien quand un personnage décède, détaille les rôles et moyens des organismes restés secrets et met en lumière quelques "mystères" cultivés par ANNO. Ceux qui criaient au foutage de gueule ou se sentaient simplement largués devant les VHS de Dybex ont trouvé avec le *manga* un "*Evangelion* pour les nuls", comme un livre magique permettant d'accéder enfin à ce truc que tout le monde a vu mais dont on n'est pas convaincu d'avoir compris comment ça fonctionnait. L'Internet regorgeait alors d'une foultitude de théories plus fumeuses les unes que les autres et personne ne tombait d'accord. Dans la série animée, par exemple, il était difficile de comprendre précisément le lien entre la mère de Shinji et l'Eva 01. Dans le *manga*, c'est Ritsuko qui en fait un tutorial : une Eva est un véhicule sans âme, et il faut "fusionner" littéralement un proche du pilote à l'intérieur pour effectuer sa synchronisation. Le lien peut être fait immédiatement avec Asuka et sa mère soi-disant décédée à l'hôpital, ou encore à Toji et sa petite sœur. De même, Kaworu est un peu parachuté dans la série comme un ado excentrique, mais le *manga* comme la version *Rebuild* le présentent comme émanant de la Seele (et dénommé Tabris par celle-ci). Enfin, le background de certains personnages est bien plus développé, car si la série focalise les

Avec Evangelion, les déconnectés du monde retrouvent leur réalité

événements du point de vue de Shinji en permanence, le *manga* suit régulièrement le regard des autres protagonistes. Le passage où Kaworu "chauffe" Shinji et celui où Kaji raconte son passé d'orphelin du second impact sont des appendices non négligeables.

YAMEROOOOOO! (ARRÊTEZ !)

Peu de *seiyu*[2] sont parvenus à déchirer le cœur de leur public aussi profondément que lorsque Shinji (doublé par Megumi OGATA) se met à hurler dans l'*anime* d'*Evangelion*. Ce personnage troublant exprime tellement bien nos souffrances intérieures que lorsqu'elles sortent par ses cris, des frissons parcourent immanquablement l'échine. Sa sensibilité se voit écorchée dans ses moindres détails, sa relation complexe avec les autres personnages rencontrés donne un ton nouveau au *roboto-anime*, et fascine le monde entier par la justesse de sa catharsis. Car c'est de soi, avant tout, qu'Evangelion nous parle : "*L'épuration des passions par le moyen de la représentation dramaturgique.*" Devenu noir et blanc, le *manga* épaissit encore la douleur des passions de Shinji et transcende davantage encore le genre du *mecha manga* avec la mise en scène parfois plus proche du *shôjô manga*, de son mal-être. Les personnages sont plus profonds, les dialogues (ou plutôt les incapacités à dialoguer) encore plus pesants.

Les combats et l'autorité des adultes de la Nerv peuvent être perçus comme les épreuves initiatiques de la vie nippone, une assimilation du système verticalisant de la société japonaise (*senpai / kohai*, il y a toujours quelqu'un en dessous et au-dessus de soi, en famille, à l'école, au travail...). Asuka le fascine et le brusque avec autorité, Rei le respecte et lui demande conseil.

À vous de faire l'analogie avec votre expérience de l'adolescence en lisant son décodage du petit monde d'*Evangelion*. Il correspond assez à l'idée d'ANNO qui expliquait que pour lui, les *anime* et *manga* sont normalement destinés à un public qui a besoin de s'échapper du réel, et qu'avec *Evangelion*, ce sont les déconnectés du monde qui peuvent retrouver leur réalité... ■

LES MANGA DÉRIVÉS D'EVANGELION

Evangelion aura connu quatre autres adaptations plus fantaisistes de son univers en *manga* : *Evangelion - Plan de Complémentarité Shinji Ikari*, *Neon Genesis Evangelion - The Iron maiden 2nd*, toutes deux éditées chez Tonkam, ainsi qu'*Evangelion : Gakuen Datenroku* et l'hilarant *Petit Eva*, encore inédites en France.

1. Les derniers épisodes prennent beaucoup plus de libertés formelles et ont déçu une partie du public formaté au *robotto anime* "traditionnel".
2. Comédien de doublage au Japon.

Neon Genesis Evangelion Die Stirne © GAINAX/ProjectEva. TX
© GAINAX/ProjectEva. M © GAINAX All rights reserved.

NEON GENESIS EVANGELION ET SES SYMBOLES

L'ALPHABET HÉBREU EN ACTION

L'histoire d'*Evangelion* est construite de telle sorte que les interprétations laissent peu de place à une vision unilatérale. À qui la faute ? Même si Hideaki ANNO fait un pied de nez aux *otakus*, la série est devenue un véritable phénomène de société au Japon et n'a pas non plus démérité à l'international. *Evangelion* génère néanmoins une frustration parce que des notions symboliques sont abordées sans être expliquées. Celle-ci porte donc sur le sens : qu'est-ce que le plan de complémentarité de l'être humain ? Pourquoi est-il actif uniquement à 400 % ? Qu'est-ce que le symbole sur le visage de Lilith (Adam) ?... Autant d'interrogations que nous vous proposons de détailler. Wallo

© GAINAX khara Project
© GAINAX khara Project

Pour construire cet univers, les auteurs font indéniablement appel à la Kabbale ainsi qu'au Talmud. Qu'en est-il des téléspectateurs ignorants de ce pan culturel ? Si les auteurs ont potassé les *Écritures* pour donner du crédit à cette histoire, ils touchent à un des plus anciens mythes de la création d'une part, et quelques références au christianisme d'autre part. Mais même sans rien connaître de ces mythes, certains aspects de *Neon Genesis Evangelion* (*NGE*) touchent par leur universalité. Il n'y aurait alors rien d'étonnant à ce que cette série ait sensibilisé les animefans mais aussi les téléspectateurs lambda.

Cependant, n'en déplaise au profane de la théologie, en jouant la carte du folklore et de l'exotisme, le studio Gainax a sous-estimé la portée initiatique et universelle des symboles véhiculés dans *Evangelion*.

Il semblerait que quiconque s'évertue à valoriser les données initiatiques en style hébraïque soit touché par la grâce. En effet, on sait depuis le siècle dernier que Don Quichotte l'œuvre de Miguel DE CERVANTES, entretient un lien étroit avec la tradition hébraïque où la langue espagnole (modulée par le castillan) embrasse, par une curiosité systémique, la langue hébraïque. Quéchott signifie Vérité en (araméen)... Le succès d'*Evangelion* ne tient pas uniquement aux seules références kabbalistiques et talmudiques. Toutefois, rares ont été les explications mettant en valeur l'apport de la tradition hébraïque et plus particulièrement lorsque des symboles sont sollicités.

Dans le cas d'*Evangelion*, nombreux sont les symboles faisant référence à la Connaissance Sacrée dans son héritage judéo-chrétien. Toutes les traditions ont en commun dans leur mythe et dans leur cosmogonie, un enseignement secret. Seul moyen d'en conserver une trace à travers le temps : la représentation symbolique. L'héritage juif ne fait pas exception à la règle, à ceci près qu'il faut donner au Verbe une priorité qui est la quasi-propriété de l'hébreu pour ce qui est de percer le sens d'un message divin, du code universel grâce aux règles de l'herméneutique.

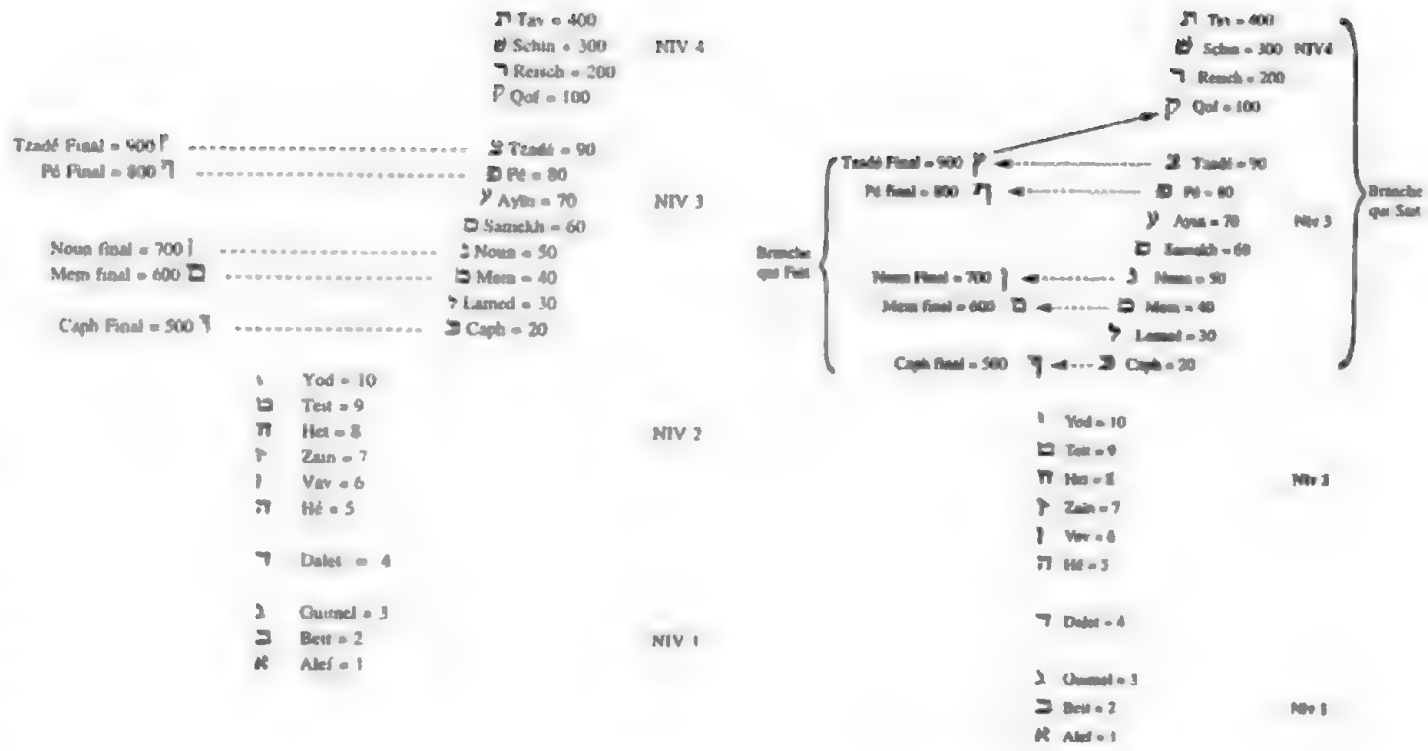
L'alphabet hébreu (héritier direct de l'araméen) est composé de 22 lettres +1, constituant chacune un symbole. De Alef à Tav (ou Tau), un cycle évolutif complet se déroule. De nombreux symboles dans *NGE* ont un lien avec l'alphabet hébreu. Nous ne pouvons les explorer dans le détail, mais une analyse des principaux éléments s'impose.

Les symboles que nous allons décoder sont les suivants : le visage de Lilith, la lance de Longin, le plan de complémentarité de l'être humain, et 400 %.

LE VISAGE ÉNIGMATIQUE DE LILITH (IDENTIFIÉ PAR ERREUR COMME ADAM)

Pour qui s'intéresse à la kabbale, ce symbole est celui du Modèle Absolu ou le modèle Roschl en hébreu, c'est-à-dire le cerveau vu dans son fonctionnement archétypal universel. De là à dire que le Modèle Absolu est d'essence cérébrale, il n'y a qu'un pas. La comparaison analogique a joué. Mais comparaison analogique entre quoi et quoi ? Eh bien, avec l'alphabet hébreu, cher lecteur. Celui-ci peut se voir selon une disposition particulière de ses lettres (voir illustration). En effet, une disposition courante de l'alphabet hébraïque le

présente sous la forme générale d'un Y, ou un arbre à deux branches. La branche de gauche est plus courte que celle de droite. Pourquoi ? Parce qu'une règle universelle prédispose cet agencement : en toute Unité, il existe une dualité. Cette dualité joue le rôle de différenciation fonctionnelle, ontologique et structurelle. En Chine, on dirait que le Tao se compose du Yin et du Yang. Il s'agit des mêmes principes et mêmes relations systémiques universelles vus par des cultures différentes mais renvoyant au même prototype universel. À ceci près que dans la compétence hébraïque le verbe est fondamental. Repris sur le modèle de la tête, où existe donc cette dissymétrie ? À l'intérieur bien évidement, précisément au niveau du cerveau. On sait que les hémisphères cérébraux n'assurent pas les mêmes fonctions, bien qu'étant en corrélation grâce au corps calleux. Néanmoins, un des hémisphères dispose dans sa structure d'une "supériorité" sur son homologue. Si l'on regarde le visage de Lilith, c'est la partie droite de sa tête qui suggère cette idée de supériorité droitière. Quatre yeux se succèdent là où seulement trois sont inventoriés à gauche. Si nous nous mettions à la place de Lilith, l'hémisphère concerné serait l'hémisphère gauche. Le caractère dominant de la droite se trouverait alors perdu ! Temporairement, car chez l'humain, le caractère droitier est commandé par l'aire du langage. Sachant que l'aire du langage dans un cerveau humain induit la droite dans le corps, où se trouve donc cette aire du langage ? Sur l'hémisphère gauche ! La dissymétrie est donc reconnue et la relation avec le verbe dans l'alphabet hébreu établie. L'analogie

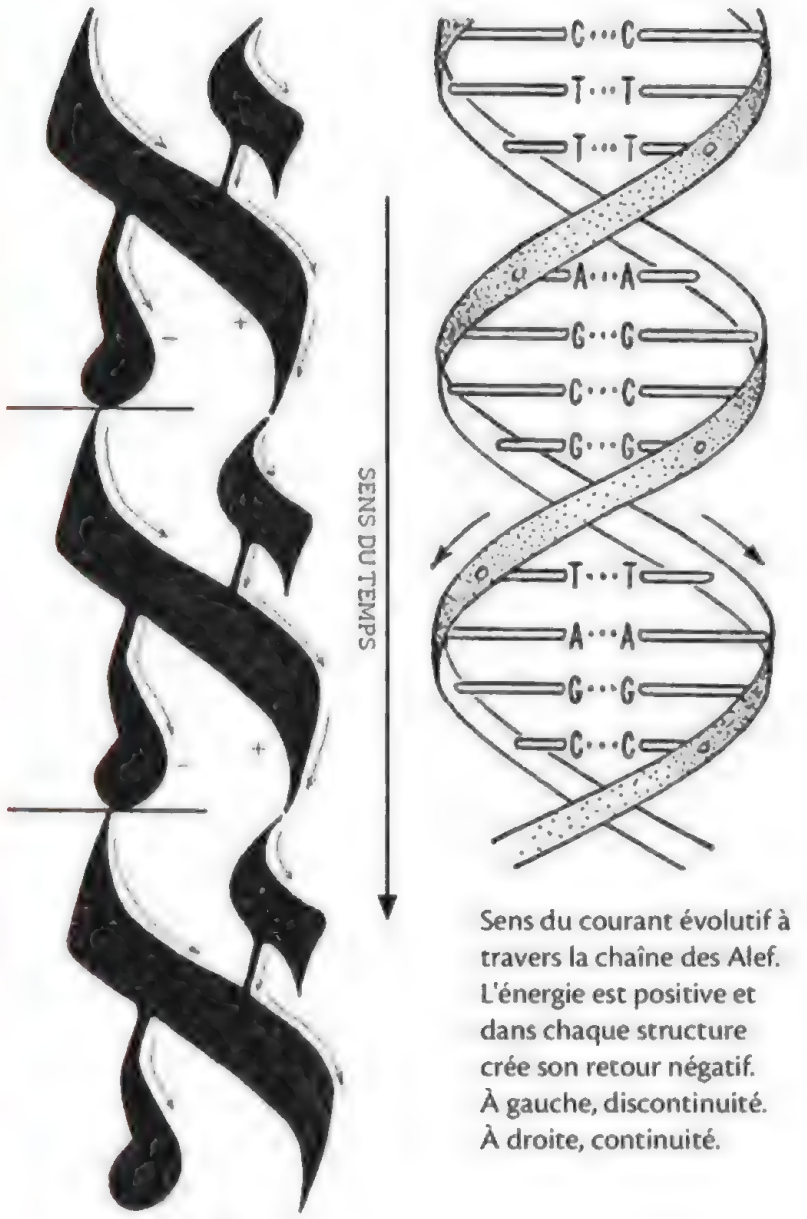


Même sans connaître les mythes, certains aspects d'Evangelion touchent par leur universalité

entre le cerveau humain et le modèle universel trouve ici une première relation de sens. L'archétype Inversion a joué, les droitiers sont supérieurs quantitativement dans l'espèce humaine.
Le visage de Lilith constitue donc une unité dont la dissymétrie s'observe par le jeu inégal des yeux : il n'y a pas de paire d'yeux mais sept yeux distincts. Le triangle isocèle fait état du chiffre 3 dont la trinité est un écho : le Père, le Fils et le Saint Esprit dans la vision chrétienne, tout comme furent trois les rois mages Gaspard, Melchior et Balthazar. Nous avons évoqué le cerveau, thème qui est repris de façon graphique et directe dans l'*anime*. En effet, Ayanami Rei est directement reliée à un cerveau "mécanique" dans la salle où gît son clone. D'autre part la référence cérébrale est également révélée lorsque le superordinateur Magi doit être réparé à la suite de l'attaque d'un Ange. Non sans surprise, un cerveau humain est directement relié au système informatique Casper que répare Ristuko Akagi. Parmi les 22 lettres qui composent l'alphabet hébreu, une lettre désigne ce qui est dans la tête : la lettre Reisch. Assez curieusement, celle-ci se trouve sur la branche de droite qui n'a pas de vis-à-vis. Reisch vaut 200. En effet, chaque lettre de l'alphabet hébraïque connaît une valeur numérique qui lui correspond. Mais Reish appartient à une séquence de lettres bien particulière, le R du mot Christ !

ADAM/LILITH CRUCIFIÉ(E)

La lettre Reish appartient à la séquence de lettre qui, au nombre de 4, termine l'alphabet hébreu dans le sens vertical. Alef étant la première lettre de l'alphabet et Tav la dernière. Le lien avec "A-T Field" (champ énergétique des Anges mais aussi des Eva) n'est pas à négliger puisque de Alef à Tav, un cycle complet est accompli. Sur la branche de droite de l'alphabet, la dernière séquence de quatre lettres est Qof, Reisch ,



Sens du courant évolutif à travers la chaîne des Alef. L'énergie est positive et dans chaque structure crée son retour négatif. À gauche, discontinuité. À droite, continuité.

Vue schématique d'une molécule d'ADN construite à partir de paires de bases identiques.

Shin et Tav, c'est-à-dire Q-R-S-T dans notre alphabet. L'alphabet hébreu ne comptant aucune voyelle, il est curieux de noter que QRST prononcé d'une traite s'entend "Christ". Rien d'étonnant alors de retrouver ici un Adam/Lilith au visage symbolisant une mécanique cérébrale. Le christ, messie actif, achève un cycle. Sadamoto fait valoir la relation existant entre le fils de l'homme et le fils de Dieu. L'un est le Premier Homme créé, l'autre est Fils Unique du créateur. Yoshiyuki SADAMOTO (l'auteur du *manga*) propose une filiation qui respecte une certaine logique. Adam commence par la lettre Alef et Christ se termine par la lettre Tav. La fin s'inscrit dans le commencement le cycle alphabétique étant couvert de Alef à Tav (de A à Z pour nous)... Le jeu de lettres reste cohérent, tout comme le choix narratif de cette nouvelle genèse évangélique.

Un Adam/Lilith au visage symbolisant une mécanique cérébrale

PLAN DE COMPLÉMENTARITÉ À 400 %

Le terme est assez éloquent lorsque l'on prend en considération la correspondance numérique des lettres de l'alphabet hébreu. Alef vaut 1, Bet vaut 2, Guimel vaut 3... Qof vaut 100, Reisch vaut 200, Schin vaut 300 et Tav Vaut 400 ! Dire taux de synchronisation à 400 %, c'est dire que dans la séquence de l'alphabet carré, le dernier niveau est atteint, un cycle est achevé. Il faut alors entrer dans le sens Qualitatif du chiffre 400. Tav est la lettre par laquelle un cycle se termine et par laquelle un nouveau va commencer par un nouvel Alef.

La lance de Longin ou Alef primordial ?

L'alphabet hébreu est l'outil de la Création. Sans alphabet, point de monde créé.

Mais quel lien entre la lance de Longin et l'alphabet hébreu ? Le génie optique japonais a joué en valorisant un aspect assez curieux. La lance de Longin est une relique liée au culte chrétien. Une lance ne possède qu'une pique, celle-ci en possède deux. Nous devrions alors parler d'une fourche. Acceptons la symbolique de l'objet. En plantant cette lance dans le corps de Lilith, il se produit un événement à l'extérieur. Dans le *manga*, c'est suggéré sans être démontré. La lance de Longin peut tuer un Ange dans le cadre d'*Evangelion*, mais pas seulement. *A priori* elle dispose d'un autre pouvoir...

Curieusement, cette lance possède un graphisme proche de la lettre Alef : le manche est un enroulement hélicoïdal semblable au codon d'ADN. Plus tard, la lance prendra une allure de double fourche, soit une lance à 4 piques. L'analogie avec la lettre Alef se précise. Si tel est le cas, alors la lance de Longin est utilisée comme un outil. Alef est la première lettre de l'alphabet hébreu, c'est la lettre qui donne naissance à toutes les autres, outil de la Création...

La force symbolique d'*Evangelion* n'est pas à minimiser bien au contraire, les symboles ont un impact sur la psyché. Une exégèse serait la bienvenue, un travail fastidieux qui contenterait au moins les spectateurs frustrés d'avoir suivi une série qui les a touchés au plus profond de leur être, leur âme et conscience, leur cerveau. Gageons que cette exploration succincte aura ouvert une brèche dans l'esprit de jeunes générations pour qui la référence actuelle est *L'Attaque des Titans* et, à bien y regarder, cette série à succès a aussi *Neon Genesis Evangelion* comme référence. ■

1. "*Rosch avec Alef évoque la tête en tant que structure et fonctionnement la chose est vue dans son ensemble et de l'extérieur*", Dominique AUBIER, *Le Principe du langage*, p. 267, Éditions du Mont-Blanc, 1970

© GAINAX khara Project Eva
© GAINAX khara Project Eva M

"JE NE VEUX PAS FUIR"

Épisode 26. Le dernier Ange est mort. Shinji s'enferme dans son chagrin. L'histoire s'arrête alors et Hideaki ANNO dévoile son propre plan de complémentarité de l'homme sous la forme d'un message aux *otaku*.

Pa Ming CHIU

L'histoire ne s'arrête pas là. Nombre de fans ne comprennent pas cette fin, y voient une insupportable queue de poisson et réclament à cor et à cri une "vraie" conclusion à l'histoire. ANNO leur livrera un ultime pied de nez avec deux films qui ne feront que renforcer son propos (avant de remettre encore le couvert avec la nouvelle série de longs-métrages en cours).

"IT'S A TRAP !"

En même temps, le studio Gainax est coutumier de ce genre de piège. Souvenons-nous de *Top o Nerae! Gunbuster* par exemple qui attirait le chaland avec un déploiement outrancier de *fan service*, avant de basculer dans la Hard SF à grands coups de théorie de la Relativité.
Très rapidement, on sent qu'une véritable volonté d'ontologie suinte d'*Evangelion*. Le rapport œdipien de Shinji avec ses parents, le dilemme du hérisson des personnages (difficulté envers l'intimité et le relationnel), le rapport aux EVA, etc.
Pouvant paraître cryptique si on le prend au premier degré, l'épisode final de la série apporte en fait un éclairage sur toutes ces intentions.

DES HÉRISSONS ET DES (SUR)HOMMES

Shinji est une analogie de l'*otaku*, de son enfermement. Il refuse de prendre "part à la vie". C'est pourtant ce qu'il fait symboliquement lorsqu'il se met aux commandes de l'EVA. Sorti au grand jour, il n'en délaisse pas moins sa carapace, son armure qui le rassure et lui donne une sensation de puissance. Bien entendu, sa maladresse, ses hésitations et ses tentatives d'autoprotection (l'AT Field) le desservent, et parfois... il perd le contrôle.

Mais l'EVA est aussi la mère derrière laquelle se cache Shinji (Rei, le LCL, équivalent du liquide amniotique et le rapport entre l'EVA 01 et Yui), pour rester dans le très freudien complexe d'Œdipe (il retourne en elle pour s'affirmer et "affronter" le père).
Pour finir, c'est un symbole imagé du Surhomme cher à NIETZSCHE. L'EVA est présenté comme la dernière évolution de l'homme, sa création finale, comme sa fin mais aussi sa transfiguration. L'EVA est détachée du nihilisme de par sa conscience primitive, mais aussi de la sainteté par

NEON GENESIS EVANGELION © Yoshiyuki SADAMOTO 1995 © GAINAX • khara / KADOKAWA SHOTEN Publishing Co., Ltd.
Neon Genesis Evangelion, The Movie © GAINAX, Project Eva. TX
© GAINAX, Project Eva. M © GAINAX All rights reserved.

son absence de morale. Il tend également à l'éternel recommencement ("*Ce que tu veux, veuille-le de telle manière que tu puisses en vouloir le retour éternel*"), d'où le final apocalyptique des films. En soi, l'EVA représente d'ailleurs le plus beau piège de la saga. Vendue à l'époque de manière ronflante comme "*la meilleure série de mecha de tous les temps*", *Evangelion* n'en comporte finalement pas de véritables. En fin de compte, ANNO ne fait que réutiliser les codes du Super Robot pour mieux les détourner.

Une autre référence est faite indirectement à la notion de Surhomme de NIETZSCHE : les stèles de la SEELE ("Âme" en allemand) qui ne manqueront pas de rappeler le monolithe du film *2001* de Kubrick. Là aussi, cette forme pure, sombre et mystérieuse représente une intelligence supérieure (ou du moins un savoir dans le cas présent) qui sait plus qu'elle n'en dit, qui veille et qui apporte de nouveaux outils à l'homme pour le faire évoluer jusqu'audit Surhomme.

YOU'RE NOT ALONE

Ainsi, *Evangelion* ne serait que la quête initiatique de Shinji pour devenir lui-même, pour trouver sa force. Le Surhomme a la "puissance de la volonté" (et non pas l'inverse) et c'est précisément ce que doit trouver Shinji pour dépasser ses complexes et ses peurs. Pour cela, il doit prendre conscience de son cadre, de son entourage, de sa responsabilité et s'engager activement dans tous ces domaines. Il doit être dans l'action et aller vers l'autre. Comme disait Sartre : "*Pour obtenir une vérité quelconque sur moi, il faut que je passe par l'autre... Ainsi découvrons-nous tout de suite un monde que nous appellerons l'intersubjectivité, et c'est dans ce monde que l'homme décide ce qu'il est et ce que sont les autres.*" Il est donc question de rétablir la place de l'individu dans la société. La subjectivité est la force de l'homme mais l'homme ne peut définir celle-ci toute seule. Sa subjectivité n'existe que confrontée à d'autres subjectivités. Parti pris intéressant quand on sait que la société japonaise est justement peu portée sur l'individualisme.

Autre point sartrien : l'homme se définit par ses choix, non par ce qu'il est. L'acte individuel engage l'humanité. On en a l'illustration lors du passage de la réalité alternative de ce fameux épisode 26, lorsqu'il nous est proposé une vision d'*Evangelion* bourrée des poncifs qu'on peut trouver dans d'autres *anime* plus "classiques". Shinji comprend alors que ça pourrait être un "autre lui". ANNO effrite le quatrième mur à ce moment-là, puis le brise en intégrant des photos réelles parmi les plans dessinés. Il réutilisera ce procédé dans le film *The End of Evangelion* en montrant le public d'une salle de cinéma. Ainsi, il s'adresse directement au spectateur.

Le plan de complémentarité de l'homme s'achève sur une note positive : Shinji comprend son rôle en tant qu'individu, sa responsabilité. Il a la volonté de s'accepter afin d'accepter l'autre, et vice-versa. Il a enfin ouvert son esprit au monde. *L'otaku/l'hikimori* à qui s'adresse ce message en a-t-il fait autant ? Sachant que le succès de la série a fait vendre plus de figurines que de bouquins de philo, rien n'est moins sûr... Mais l'essentiel est que le message existe, puissant, gravé dans les mémoires et toujours vivace. ■

Evangelion ne serait que la quête initiatique de Shinji pour devenir lui-même

© GAINAX khara/Project Eva
© GAINAX khara/Project Eva M

LA FIN INTROSPECTIVE

APOCALYPSE OU SIMPLE DÉMÉNAGEMENT ?

Ayant préféré clarifier les aspects ambigus ou controversés d'*Evangelion* dans son *manga*, Yoshiyuki SADAMOTO nous livre des clés de compréhension et quelques surprises vis-à-vis de l'*anime*. Cette conclusion bienvenue nous aura tout de même fait patienter 18 ans ! **Méko**

Comme pour le film *L'armée des douze singes*, le *manga* d'*Evangelion* est une fin ouverte permettant plusieurs interprétations. On peut apprécier l'œuvre présentée comme de la science-fiction, avec son mysticisme, sa démesure et la sempiternelle destruction de l'humanité, ou se contenter simplement du quotidien ordinaire du protagoniste qui brouille la perception du spectateur par le truchement des fantaisies de son subconscient (ce n'était qu'un rêve). Cette liberté jouissive est en rupture avec le genre *mecha*, habituellement plus rationnel. Elle permet cet axe original : un jeune de la cambrousse prend le train en direction de Tôkyô pour retrouver son père afin d'intégrer un nouveau lycée et y rencontrer ses futurs camarades de classe. L'angoisse de devoir tisser des liens bouleverse ce jeune homme durant tout le trajet et il aura tout le loisir de se raconter des histoires de robots géants en regardant défiler le paysage. Les ultimes pages du *manga* permettent de corroborer cette vision "négationniste" : une fois sorti du train c'est l'inconnu, mais sans Ange ni Nerv[1] (même si des détails comme la croix de Misato laissent un témoignage concret de la partie "fantasmée"). Les combats titanesques illustrent l'introspection, la socialisation et les sentiments troublés des adolescents.

PLAN DE COMPLÉMENTARITÉ AFFECTIVE

Ce monde est régi par des ados torturés, eux-mêmes chaperonnés par des adultes à qui une catastrophe a volé leur jeunesse. *Evangelion* s'adresse ainsi au même public que *Gundam*, mais pour mieux lui servir subtilement une réflexion sur le passage à l'âge adulte.

En dehors des rapports hiérarchiques dus à la structure militarisée de la Nerv, tout ce petit monde se fréquente comme s'il n'y avait pas de barrières, cela peut mettre à l'aise les ados qui se sentent incompris.

© GAINAX khara Project Eva.
© GAINAX khara Project Eva.M

UN ÉTÉ EN EDEN

Le bonus de fin est une nouvelle impromptue de 28 pages qui nous offre un voyage surréaliste dans la phase universitaire des parents de Shinji. L'héroïne est une jeune femme de 16 ans qui évolue autour de ce couple exotique en faisant découvrir la personnalité de Yui Ikari et la tendresse inattendue de Gendo à son égard. Mais c'est l'identité de cette demoiselle, une fois dévoilée, qui causera un sacré choc à tous les Evafans, tout en faisant un lien avec Rebuild. Tentez l'expérience !

Au Japon, un enfant de plus de 5 ans est rarement câliné par ses parents, par exemple, et l'isolement affectif va crescendo jusqu'à l'adolescence qui expose les jeunes à un stress intense. Les réactions radicales comme l'*hikikomori*[2] ou le fort taux de suicide de mineurs démontrent un passage à l'âge adulte très contraignant. Le plan de complémentarité de l'homme peut être analysé comme étant cette initiation, cette découverte de "l'autre" comme indispensable à son épanouissement, mais où l'on risque soi-même de se perdre. C'est un des aspects fondamentaux du *manga* d'*Evangelion*. Dans le dernier tome, Rei avertit Shinji : "*Si tu souhaites de nouveau la présence d'autrui... la peur de l'autre te prendra de nouveau.*" Les Japonais ont une conscience exacerbée des liens et des fossés entre les personnes. Leur manière d'exprimer leur affection est très complexe, souvent à peine suggérée. (cf. dilemme du hérisson p. 84). Le pilotage d'Eva peut n'être réduit dans sa symbolique qu'à la nécessité de développer sa connexion avec une entité extérieure. Plusieurs fois, Shinji tente de s'échapper puis se résigne à retourner à la Nerv (que l'on peut considérer comme le rhizome qu'il se crée) au fil des souffrances vécues. L'acquisition du complexe S2 par l'Eva II particulièrement douloureuse pour Shinji survient après la "coupure du cordon" et permettant l'auto-alimentation énergétique. C'est aussi l'illustration de l'émancipation. Le *manga* est jalonné d'indices du genre, mais c'est dans les derniers chapitres que c'est le plus sensible (jusqu'au titre du dernier : nouveau départ).

SI CE N'EST PAS EN RÊVE

A contrario, en considérant la version "dogmatique" d'*Evangelion* où les Anges existent bel et bien, la fin du *manga* est terrible. Elle se rapproche de la version telle qu'Anno l'a développée dans son apocalyptique *The end of Evangelion*. Shinji, en acceptant de s'ouvrir à Rei, accélère la destruction du monde, tous les protagonistes sont progressivement privés de l'A.T. Field et perdent alors leur conscience puis leur consistance et deviennent une mer de LCL. C'est en fait une nouvelle genèse de l'humanité qui commence, et Shinji repart dans son fameux train à destination de Tôkyô. Il y retrouve Kensuke Aida, puis Asuka, qui ne semble pas le reconnaître...
Dans cette vision, c'est un Shinji désinhibé que l'on découvre, prêt à affronter son nouveau monde au gré des rencontres. Cette clôture est tout à fait intelligible, et permet de structurer l'entropie que la série et les premiers films avaient laissée dans les esprits.
Mais patientez encore jusqu'en 2016 pour vous faire une idée globale de ce que cette étonnante saga "multipistes" aura apporté à la pop culture japonaise. Vous pourrez apprécier la version définitive d'Anno avec le film très attendu *Evangelion : 4.44 You Can (not) survive*. Cette fin inédite devra clore ce polyptique que le producteur Toshimichi Ôtsuki a promis "*compréhensible et définitif*". ■

1. Une autre interprétation, le *manga* d'Osamu Takahashi *Evangelion - Plan de Complémentarité Shinji Ikari* présente même *Evangelion* comme une comédie sentimentale lycéenne avec peu de profondeur.
2. Phénomène d'enfermement (littéral) de Japonais dont le malaise les pousse en retrait de la société.

©GAINAX/khara Project Eva
©GAINAX/khara Project Eva M

PRISONNIER RIKU

SE BATTRE JUSQU'AU BOUT

Depuis qu'une météorite a défiguré Tokyo, la ville est séparée en deux. Un mur de la honte entoure la zone de l'impact où sont reclus les parias de la société. Riku, jeune garçon de 13 ans, fait partie de cette population abandonnée. Gwenaël JACQUET

Vivant dans un bidonville au milieu de la violence et la corruption, Riku garde pourtant la tête haute et une bonne humeur contagieuse. Son meilleur ami, qu'il surnomme grand-père, est un policier qui l'a pris sous son aile. Malheureusement, comme toute personne au grand coeur dans ce monde barbare, il finira assassiné pour s'être intéressé de trop près à des trafics douteux. Riku a assisté à toute la scène et va devenir un bouc émissaire idéal. Envoyé en prison pour ce meurtre, que nous, lecteurs, savons qu'il n'a pas commis, il va rester digne et se battre pour des valeurs qui sont à l'opposé de celles de ses camarades emprisonnés. Depuis son incarcération, il a trois buts dans la vie : être juste, s'évader et révéler la corruption des instances en place.

UN CHOIX ÉDITORIAL

Le jeune éditeur Akata sort enfin son premier *shônen* et fait dans le *nekketsu* classique (sang bouillant), où le héros doit s'élever mentalement et physiquement, contrairement aux *Chevaliers du Zodiaque* où il fallait casser de l'ennemi pour progresser à un niveau supérieur. Il y a en Riku une idéologie, un message de solidarité et de vie communautaire. Il refuse de se laisser abattre. Peut-être trop optimiste, il est dans cette prison remplie de gens ayant, eux, perdu tout espoir en l'humanité et il finira par se révéler être un sacré meneur malgré ses 13 ans, se montrant parfois plus fort que des adultes deux fois plus grands que lui. Son caractère indomptable va le sauver et servir d'exemple aux prisonniers qui ont souvent laissé une histoire derrière eux. Ces dernières vont se dévoiler au fil des volumes et on sera parfois pris de compassion pour le bourreau qui torturait le jeune Riku il y a encore quelques pages.

LE POUVOIR EST EN SOI

Il faut pourtant relativiser. Ce récit est loin d'être réaliste. Aucun enfant de 13 ans ne pourrait encaisser coups et brimades comme le fait Riku. Mais celui-ci est attachant et Shinobu SEGUCHI n'hésite pas à en faire trop pour dépeindre la violence, que ce soit graphiquement ou psychologiquement. Il serait facile de reprocher le caractère rêveur et totalement inconscient de ce garçonnet. Néanmoins, il est là pour nous aider à comprendre qu'à force de volonté, il est possible, pour chacun d'entre nous, de changer sa destinée ainsi que celle des gens qui nous entourent. Bien sûr, cela ne se fait pas en un claquement de doigts, mais il suffit d'être persévérant. ■

© 2011 by Shinobu Seguchi (AKITASHOTEN, Japan)

■ **Titre original :** *Shûjin Riku* ■ **Manga :** 4 tomes en France, 20 au Japon (en cours)
■ **Début de publication :** 2011 ■ **Auteur :** Shinobu SEGUCHI
■ **Éditeur VO :** Akita Shoten ■ **Éditeur VF :** Akata

ENTRETIEN AVEC DOMINIQUE VÉRET, DIRECTEUR ÉDITORIAL CHEZ AKATA

Animeland : 2014, nouveau départ pour Akata ?
Dominique Véret : En janvier 2014, on est devenu indépendant de Delcourt. On veut avoir l'image d'un éditeur qui, à travers ses choix, projette les opinions des gens de l'entreprise. Il faut revenir vers du *shônen* pour mecs, question de survie.

Pourquoi ce titre ?
Riku est un héros qui va regarder en face tous ceux qui cassent la gueule aux autres et leur dire *"non tu ne m'imposes pas ta volonté"*. Il subit une injustice flagrante. Tout ça à cause d'un mec qui magouille. Ça ressemble à beaucoup d'élus politiques d'aujourd'hui.

Quel est le public visé ?
Les titres Akita Shoten s'adressent aux jeunes de la classe moyenne. Pour présenter ça aux lecteurs français, on s'est dit qu'il fallait passer par la culture des cités. Joe Dalton est éducateur et prof de taekwondo. Ancien chef de bande, son espèce de franc-parler m'a tout de suite branché.

Qu'est-ce qui s'est passé ?
On a commencé à faire ce projet. À chaque volume, il devait nous ajouter un commentaire à destination des gamins. On a évoqué ça avec l'éditeur au Japon, avec du recul, je pense qu'ils n'ont pas compris. Nous on avance, on était convaincu que ça suivait. J'ai commencé à faire la postface. J'ai imprimé le volume et quand je l'ai montré aux Japonais, ils l'ont refusé. 6 500 bouquins ont été broyés. Je pense que les Japonais ont peur d'exporter certaines de leurs pratiques. Parce que, oui, au Japon il existe des lascars comme en France.

Quelle a été la réaction de l'éditeur japonais ?
Akita Shoten m'a dit : *"Vous pensez qu'on est un éditeur pour les mauvais garçons ? Tout ça, c'est plutôt intellectuel ça n'existe pas en vrai."* Moi je sais que ça existe. On a envie de se remettre à fond dans le *shônen* qui fait rêver, parce que les nouvelles générations ont de plus en plus de difficultés à trouver du travail. Il faut revenir vers de vraies valeurs. Maintenant, la majorité des lecteurs de *manga* vivent dans des milieux urbains et ont des vies qui sont complètement artificielles.

Cela va avoir un impact à long terme ?
Cette première expérience s'est terminée sur un fiasco, mais moi je vais y revenir. Je sais ce qu'il ne faut pas faire avec mes interlocuteurs japonais. Pour les prochains bouquins, je serai beaucoup plus clair dans ma demande de droit avec eux.

"Il faut se remettre à fond dans le shônen et revenir vers de vraies valeurs"

Tu avais forcément besoin d'une caution ?
Je pense que dans les banlieues, ils ont super besoin de ça. On voulait balancer des valeurs positives.

Quel impact pour Akata?
On a pu réimprimer, mais j'ai pris du retard. Ma fin d'année a été catastrophique parce qu'on a essayé de promouvoir autre chose au travers du *manga*. On ne prend pas juste des titres qui se vendent tout seuls. Je me suis vautré parce que j'ai voulu bosser avec un rappeur. Je ne regrette pas forcément parce que je pense que lui a raté le coche. En tant qu'éducateur, c'est quelqu'un de méga-bon, mais en politique, il est inexpérimenté. On a essayé, mais ce n'est pas facile de faire de l'édition. ■

© 2011 by Shinobu Seguchi (AKITASHOTEN, Japan)
Photo : Gwenaël Jacquier

YOUNG BLACK JACK

AUX ORIGINES DU MYTHE

Figure emblématique de la bande dessinée japonaise, Black Jack fait partie des personnages les plus populaires du grand Osamu TEZUKA. En plus de l'oeuvre originellement publiée dans *Weekly Shônen Champion* dès 1973, nous comptons en quarante ans d'existence pas moins de cinq adaptations *live* (films, séries), trois séries d'animation ainsi que les habituelles transcriptions en cinéma d'animation, jeu vidéo ou encore feuilleton radiophonique. Il aura cependant fallu attendre trente ans pour voir surgir de nouvelles séries de *manga*, au milieu des années 2000. *Young Black Jack*, le dernier en date publié chez Panini Comics en ce début d'année 2015, pose d'entrée son postulat : jeune héros pour jeune public ? Romain DASNOY

Depuis toujours, le personnage de Black Jack fascine. Ce *manga* d'Osamu TEZUKA nous donne à suivre l'histoire d'un médecin hors du commun exerçant dans l'illégalité pour des sommes d'argent pharaoniques, quitte à laisser mourir les nécessiteux ou soigner les pires crapules. Vivant loin du monde des hommes, affublé d'un physique étrange laissant deviner un sombre passé, Black Jack se tient à l'écart de toute forme de moralité, mais apparaît comme un témoin de son époque : à ce titre, cette œuvre de TEZUKA, comme beaucoup d'autres, inscrit profondément au sein de sa narration une véritable réflexion sur la nature des hommes, utilisant le corps humain comme terrain d'investigation métaphysique. Lui-même témoin de sa propre époque, Osamu TEZUKA signa une œuvre d'une rare intelligence, en plus de créer un personnage aux antipodes des canons habituels. Tout en continuant de développer la complexité de son œuvre via des histoires très riches sous forme d'épisodes interchangeables (l'édition japonaise "mélange" les chapitres, proposant une chronologie des événements différente de la prépublication), l'auteur d'*Astro Boy* se permet également de puiser dans l'immensité et l'extraordinaire diversité du monde médical. Véritable *seinen*, Black Jack est un *manga* âpre et parfois difficilement soutenable, à ne pas mettre entre toutes les mains.

■ **Titre original :** *Young Black Jack* ■ **Manga :** 1 tome en France, 6 au Japon (en cours)
■ **Début de publication :** 2011 (*Young Champion*) ■ **Auteur :** Yugo Okuma & Yoshiaki Tabata
■ **Éditeur VO :** Akita Shoten ■ **Éditeur VF :** Panini

Black Jack traverse les époques-clés de l'histoire sociale du Japon

CHANGEMENT DE TON

Deux des précédents titres publiés dans les années 2000, *Black Jack : Le médecin en noir* de Kenji YAMAMOTO et *Black Jack Neo* de Masayuki TAGUCHI (l'auteur du *manga Battle Royale*), étaient déjà des tentatives de rajeunissement de la licence. Avec un rythme s'accélérant, un personnage gagnant en loquacité et de l'action comblant un certain vide narratif, la ligne éditoriale était claire : passer au *shônen* pour conquérir un nouveau public. *Young Black Jack* ne s'éloigne pas de cette logique : c'est en bon *shônen* que nous retrouvons le personnage créé par Osamu TEZUKA, par le dessinateur Yûgo ÔKUMA et le scénariste de *Wolf Guy* et *Akumetsu*, Yoshiaki TABATA. Deux jeunes auteurs donc, pour un résultat qui ne manque pas de réjouissances ! Dans cette version, nous nous intéressons à Kuroo Hazama, étudiant à la faculté de médecine et futur Black Jack, mais déjà prodige du bistouri. Suite à un très grave accident, un jeune garçon doit être opéré d'urgence pour une greffe de ses membres déchiquetés. Hazama se trouvera être son sauveur, contre une très grosse somme d'argent qu'il ne recevra finalement pas.
Sur fond historique, lors de la protestation étudiante de l'université de Tôkyô en 1968 (qui débuta précisément dans la fac de médecine), ce sont les origines de Black Jack (son accident et sa "reconstruction") qui se voient exposées dès le premier tome, conditionnant son devenir et permettant de comprendre son allégeance à l'argent et ce qui ressemblerait presque à de la haine pour son prochain. Transfigurée, la nature secrète, froide et inaccessible du personnage de Black Jack : tout ici est fait pour trancher avec la série originelle, avec un personnage sanguin et explosif – mais après tout, n'est-ce pas le propre de la jeunesse ? –, dans un déferlement de péripéties et d'ellipses qui coupent (presque) définitivement le lien esthétique avec Osamu TEZUKA. Nous sommes dans le plus pur style *shônen* autant graphiquement qu'au niveau du scénario – par ailleurs plutôt réussi –, progressant à très vive allure dans son intrigue, sans réel temps de respiration. Un style, assumé, qui peut ne pas plaire aux aficionados de la première heure... mais qui pourrait en convaincre d'autres.

LES FONDAMENTAUX CONSERVÉS ?

Plutôt agréable à la lecture, quoique probablement un peu trop "jeune" dans son traitement narratif, ce *Young Black Jack* ne pouvait néanmoins pas passer à côté de certains fondamentaux. Nous perdons certes la construction par épisodes interchangeables de TEZUKA au profit d'une histoire racontée d'une traite, mais il est intéressant d'y voir de véritables références historiques, expliquées, remises dans leur contexte, et soutenant l'importance d'un protagoniste comme Black Jack traversant les époques-clés de l'histoire sociale du Japon, et même du monde. Tour à tour, nous en apprenons sur les événements du "mai 68" japonais, sur l'histoire de la transplantation cardiaque ou encore de la guerre du Viêtnam, le tout intégré naturellement à la narration et permettant de faire de ce *Young Black Jack* une œuvre dans l'air du temps, mais pas totalement éloignée de l'esprit de TEZUKA, féru d'Histoire. La fin du volume propose également des annexes, faites d'explications de texte et de remises dans le contexte d'époque. Nous découvrons que les auteurs ont inclus dans leur récit les protagonistes des œuvres d'Osamu TEZUKA (qu'il se plaisait lui-même à faire apparaître d'un titre à l'autre), avec des graphismes souvent très proches des originaux, à l'image de Jôtarô Honma, l'irremplaçable mentor de Black Jack. Si bien qu'au final, entre relecture moderne du personnage et recherches historiques, ce *Young Black Jack* pourrait bien devenir l'un des *shônen* les plus intéressants de l'année. ■

©AT-US All rights reserved. Published by Atlus USA Inc.

■ **Titre original :** *Umibe no onna no ko* ■ **Manga :** 1 tome en France, 2 au Japon (terminé)
■ **Début de publication :** 2011 (*Manga Erotics F*) ■ **Auteur :** Inio Asano
■ **Éditeur VO :** Ohta Shuppan ■ **Éditeur VF :** IMHO

LA FILLE DE LA PLAGE

ON JOUIRA, OÙ TU VOUDRAS, QUAND TU VOUDRAS

PUBLIC AVERTI

Période des excès et des découvertes, l'adolescence est un thème majeur de l'œuvre d'Inio Asano. Avec *La fille de la plage*, il creuse son sillon plus profondément en offrant son titre le plus violent et désenchanté. Et, paradoxalement, le plus sensible. **Matthieu Pinon**

Commençons par un avertissement : *La fille de la plage* est à réserver à un public extrêmement averti, moins pour sa dissection sans anesthésie des rapports humains (déjà au cœur de *Bonne nuit Punpun*) que pour ses représentations explicites du sexe, comme jamais Asano n'avait osé le dessiner. Car c'est sur le cul, et uniquement le cul que se base la relation entre Koume Sato et Keisuke Isobe. La première cherche à oublier son chagrin d'amour dans les bras d'un autre. Le second, *otaku* méprisé, éperdument amoureux, accepte d'être son esclave sexuel (allant jusqu'à suggérer de lui-même diverses humiliations), dans le vain espoir d'être aimé en retour. Avec ce jeu malsain de touche-pipi, la patience du collégien risque d'atteindre ses limites, et gare à l'explosion !

TU ME PRENDRAS PAR LES SENTIMENTS SI JE TE PRENDS PAR DERRIÈRE ?

Dans le magazine *Erotics F*, qui a prépublié la série, Asano confessait dans une interview qu'il avait choisi la plage "*pour ne plus avoir à dessiner de décors trop fouillés*". Chassez le naturel, et il revient au galop : chaque case fourmille de détails, des paysages urbains aux courbes des corps enlacés. Avec son sens inné du découpage et du cadrage, le *mangaka* transforme le pathétisme en poésie, pointant du doigt le désenchantement d'une génération sans jamais dénoncer.

Ultra-connectés, les ados communiquent sans cesse au fil des pages, par mails et SMS. Bzzzz Bzzzzz. "*T chez toi ? On bz ?*". Digiling ! "*OK*". Pourtant, la solitude et l'isolement sont au cœur de ce portrait des adolescents japonais d'aujourd'hui. Négligés par leurs parents dévoués corps et âme à leur job, n'ayant plus d'autre tabou à briser que le sexe, ces jeunes ont fait de leur isolement une habitude, et ne savent plus comment réagir quand celle-ci est chamboulée.

ET LA TENDRESSE, BORDEL ?

On ne saura pas qui est cette "fille de la plage" en photo JPG sur carte SD. Une inconnue, qui vient bouleverser un système complexe d'équations aux nombreuses variables. C'est grâce à elle que les héros laissent apparaître leur vraie nature et s'acceptent enfin, mais tomber le masque implique des sacrifices dont l'ampleur les dépasse... Dans le sillage de l'écrivain Haruki Murakami et du cinéaste Hirokazu Kore-eda, Inio Asano dresse avec *La fille de la plage* une étude de mœurs indispensable à l'amateur de bande dessinée éclairé. Et averti. ■

UMIBE NO ONNA NO KO © Inio Asano 2011 / Ohta Publishing Co.

@ANIME

COFFRETS ULTIMATE

DÉCOUVREZ NOTRE COLLECTION DE GRANDS COFFRETS ULTIMATE POUR COLLECTIONNEURS AVERTIS !

GURREN LAGANN

DÉJÀ DISPONIBLE !

6 Blu-ray Disc
27 épisodes + 2 films
+ 15 petits OAV + bonus
1 artbook de 96 pages
1 carte numérotee
grand coffret de 18 x 21 x 3 cm

PATEMA ET LE MONDE INVERSÉ

DÉJÀ DISPONIBLE !

Le film en Blu-ray & DVD
1 artbook de 164 pages
la lettre de Lagos
le CD de la BO
grand coffret de 18 x 21 x 5 cm

SPACE ADVENTURE

COBRA

DÉJÀ DISPONIBLE !

5 Blu-ray Disc
31 épisodes + 1 film
1 guide book de 32 pages
1 character guide de 20 pages
1 poster géant de 63 x 90 cm
1 set de 6 grandes photos
1 set de 5 sous-bocks
1 T-shirt
grand coffret métallisé numéroté
de 31 x 23 x 6 cm

IMAGE REMASTERISÉE AU JAPON

© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS • TMS All rights reserved
Under License to ANIME LIMITED
Produced by TMS ENTERTAINMENT CO., LTD.

SUIVEZ-NOUS SUR / ALLTHEANIME.FR / @ALLTHEANIME_FR WWW ALLTHEANIME.FR

EN CONSTRUCTION !

PERSONA 4 ARENA ULTIMAX

L'ART DU FIGHTING À SON APOGÉE ?

Ultimax est la dernière mise à jour de _Persona 4 Arena_, un _fighting game_ 2D basé sur l'univers du jeu de rôle homonyme. Pas la peine de s'être essayé audit RPG ou d'avoir vu l'adaptation en _anime_ pour apprécier les nombreuses qualités de la déclinaison baston. En revanche, pour ceux qui possèdent déjà la première mouture, les ajustements et nouveautés de cette version 1.5 valent-elles suffisamment le coup pour réinvestir ?

Le premier *Persona 4 Arena* est déjà une petite perle en soi, un fleuron du genre et un plaisir à prendre en main, proposant un système accessible aux novices mais très technique à haut niveau. Visuellement, c'est une claque façon Bud Spencer. Les character designs de Shigenori Soejima sont magnifiques, l'animation fluide, les effets de collision font dans le spectaculaire et toute l'interface a été pensée de manière ultra-graphique. Seuls regrets : un mode story pas génial (mais pour un jeu de combat, ce serait comme se plaindre d'un tableau à cause de son encadrement) et le casting des personnages pas particulièrement étoffé.

PERSONA RIEN À JAIRE DE L'HISTOIRE

Dans *Ultimax*, le mode histoire, prenant toujours la forme d'un *visual novel* aussi prolixe qu'indigeste, n'est pas foncièrement plus intéressant. Mais encore une fois, c'est un détail accessoire. Si vous voulez jouer à du *Persona* pour son histoire, autant partir sur les versions RPG. En revanche, le roster voit arriver de nouvelles têtes et le nombre de personnages jouables passe de 13 à 21, DLC compris. Par ailleurs, la majorité d'entre eux disposent à présent d'une version alternative dite Shadow, qui modifie légèrement leur apparence et leur confère un gameplay plus agressif. Les versions Shadow sont toutefois à réserver aux spécialistes avertis, car moins équilibrées que les versions de base.
Outre tous les divers ajustements relatifs au système de jeu, à chaque combattant et à leurs Persona (des entités à "invoquer" pour la castagne, comme les Stands dans *Jojo's Bizarre Adventure*), il faut surtout noter que la barre de vie est globalement plus solide qu'avant. On pourrait croire que les combos sont donc moins punitifs, mais leur richesse ayant augmenté dans cette itération, la balance est rétablie. En conséquence, les combats ne sont pas forcément plus longs mais l'avantage est plus que jamais dans le camp des techniciens. Ce qui n'est pas un mal après tout et ne peut que pousser à du "beau jeu".

PERSONA LARGE / PERSONA NON LARGE

Les novices ne sont pas en reste pour autant : le mode automatique qui permet de mettre les combos sur un seul bouton à marteler est de retour, mais a également subi quelques mises au point pour que le débutant puisse varier plus facilement les propriétés des attaques spéciales.
Dernière nouveauté de taille : le mode Golden Arena où l'on retrouve un peu de l'ADN RPG de la licence originelle. Dans les faits, c'est un Survival où le joueur doit tenir le plus de matchs possible mais on a droit ici à une montée en niveau du personnage, des points de compétences à dépenser et des skills à débloquer et équiper.
Au regard de tous ces ajouts, on ne peut certes pas non plus parler de nouveau jeu à part entière. Les joueurs trop occasionnels passeront donc sans doute leur chemin sans regret. En revanche, pour les joueurs chevronnés, *Ultimax* comporte assez d'évolutions et de nouveautés pour justifier de revendre son grand frère. C'est une véritable redécouverte qui les attend.

RUNE FACTORY

Si les aficionados du genre ne manqueront pas de voir l'intérêt de *Persona 4 Arena Ultimax*, que peut bien y trouver le grand public en revanche ? celui-là même qui

©ATLUS All rights reserved. Published by Atlus USA Inc.

Éditeur : Atlus **Disponible sur :** PlayStation 3 et Xbox 360
Nombre de joueurs : 1 à 2 **Genre :** Combat **Prix :** 49,99 euros
Date de sortie (France) : 20 novembre 2014 **Pegi :** 12+

n'a pas grandi aux sons mal digitalisés d'un *Street Fighter II* en arcade et qui n'a peut-être même jamais posé la main sur un *fighting game* ?
Le goût du combat est profondément ancré dans l'être humain depuis toujours. Après tout, c'était à la base une nécessité et une question d'instinct de survie. Depuis, sans rentrer dans des théories existentialistes compliquées, la notion de combat est devenue sociale et ludique. L'Homme a besoin de se comparer et de se mettre sur une échelle de valeur par rapport à ses semblables. L'idée de domination, de loi du plus fort entre en jeu mais pas seulement. Le combat revêt bien des aspects et peut être aussi une manière de communiquer, de comprendre son prochain, voire de se comprendre soi-même (idée assez récurrente dans les philosophies des nombreux arts martiaux).
Et dans le *fighting game*, il est bel et bien question de convivialité avant tout. Ce n'est plus tant un "simple jeu vidéo" qu'un véritable sport. De véritables communautés se créent autour de chaque jeu et engendrent des discussions enflammées sur les personnages, les combos... et bien sûr sur les joueurs eux-mêmes. L'ambiance est encore majoritairement masculine (voire machiste parfois, à en croire certaines polémiques) mais l'émergence de joueuses dans le Pro Gaming (dont la célèbre Kayane dans le *fighting game* français) et leur visibilité inspiratrice dans les tournois majeurs laissent encore des espoirs quand à un futur plus mixte pour ce milieu.
Le débat sur la violence n'a même pas lieu d'être. Celle-ci est certes présente mais uniquement d'un point de vue graphique. Le jeu de combat ne récompense en aucun cas la brutalité et jouer comme un bourrin décérébré, c'est perdre à coup sûr. Une fois de plus, tout comme dans les arts martiaux, il est question de *mind game*, de pression psychologique, d'anticipation, de lecture de l'autre, de patience, de concentration, de gestion de distance et d'espace, de stratégies et bien sûr de dextérité et de réflexes. Cela pourra sembler surréaliste aux profanes, mais les commandes à effectuer pour enchaîner certains coups demandent non seulement de la mémoire mais aussi des manipulations complexes et des timings très spécifiques. Osons le dire : peu de jeux vidéo sont aussi cérébraux que les jeux de combat.
Persona 4 Arena Ultimax est l'un des derniers fiers représentants de cet état d'esprit, le genre étant de plus en plus moribond en termes de productions (surtout en Occident). Il mérite donc largement d'être honoré en attendant que le prochain poids lourd en la matière, le très hypé *Street Fighter V*, ne remette peut-être le *fighting game* sur le devant de la scène.

Le combat peut être une manière de communiquer et de comprendre son prochain

© ATLUS All rights reserved. Published by Atlus USA Inc.

ANIMATHÈQUE

LA SÉLECTION ANIMÉE DE LA RÉDACTION

Nous chroniquons ici une sélection des sorties DVD et Blu-ray des films et séries d'animation.

Rubrique réalisée par Marion COCHET-GRASSET et Mélanie RAMET

- **Origine :** Japon
- **Format :** Blu-ray
- **Année :** 2014
- **Sortie :** 25/02/2015
- **Durée :** 100 min
- **Éditeur :** @Anime
- **Prix :** 23 €
- **Langues :** //
- **Sous-titres :**

GHOST IN THE SHELL ARISE : FILM 3 ET 4 - COMBO BLU-RAY

La Section 9 se profile de plus en plus dans les deux derniers OAV de *Ghost in the Shell : Arise* !

Ghost in the Shell : Arise : Border 3 Ghost Tears : Motoko et Batou se lancent sur les traces d'une organisation terroriste tandis que Togusa enquête sur des morts mystérieuses liées à un nouveau type de prothèse de jambe.

Ghost in the Shell : Arise : Border 4 Ghost Stands Alone : 2028, New Port City. Lorsque le terroriste Fire Starter infecte un cyber-cerveau, des manifestations organisées par des cartels étrangers éclatent en ville, impliquant la police anti-émeute dans une fusillade. La Section 9 va alors se retrouver face à un ennemi à plusieurs visages.

La série sur les prémices de la Section 9 touche à sa fin avec ces deux OAV en Blu-ray, l'occasion de ne pas quitter l'univers de *Ghost in the Shell* avant la sortie du prochain film ! ■

© 2013 SHIROW Masamune / Production I.G

L'ÎLE AU TRESOR

- **Origine :** Japon
- **Format :** DVD ou Blu-ray
- **Année :** 1978
- **Sortie :** 07/01/2015
- **Durée :** 26 x 22 minutes
- **Éditeur :** @ Anime
- **Prix :** 35 € (DVD) 60 € (BRD)
- **Langues :** //
- **Sous-titres :**

"Jim Hawkins n'avait pas treize ans, quand il partit sur l'océan..." Nous sommes au XVIII[e] siècle, un soir d'orage dans une auberge nommée L'Amiral Benbow, sur les côtes près de Bristol, le petit Jim et sa mère accueillent un étrange client. C'est après la mort de ce dernier que l'aventure commence. Accompagné par le docteur Liveseyn, Sir Trelawney, le capitaine Smolett et par le cuisinier Long John Silver, Jim (et son compagnon Benbow) embarquent à bord de l'Hispaniola et se mettent en quête d'un fabuleux trésor : celui du capitaine pirate Flint. La série nostalgie tirée de l'oeuvre de Robert Louis Stevenson et réalisée par le grand Osamu Dezaki est disponible en intégrale DVD et Blu-ray. Les images sont époustouflantes, surtout quand on sait que la série date de 1978. On a droit à une véritable remastérisation en HD. Le coffret comprend un très beau court métrage, *Takarajima Memorial* (de 1987), les génériques originaux, une galerie d'images et des bandes annonces. La version Blu-ray contient également un livret ! ■

SI TU TENDS L'OREILLE (MIMI O SUMASEBA)

- **Origine :** Japon
- **Format :** Blu-ray
- **Année :** 1995
- **Durée :** 111 minutes
- **Sortie :** 07/01/2015
- **Éditeur :** Buena Vista
- **Prix :** 19 € (DVD) 20 € (BRD)
- **Langues :** //
- **Sous-titres :**

Méconnu en France, le film qui a inspiré *Le Royaume des chats* débarque enfin chez nous ! Premier et dernier film réalisé par Yoshifumi Kondo (mort prématurément d'un anévrisme à l'âge de 47 ans), *Si tu tends l'oreille* nous conte l'histoire de Shizuku Tsukishima, une collégienne de 14 ans qui rêve de devenir écrivain. Alors qu'elle passe tout son temps à la bibliothèque, elle remarque qu'un jeune garçon emprunte les mêmes livres qu'elle. Elle ne connaît que son nom : Seiji Amasawa. Ici, pas de surnaturel comme dans *Mon voisin Totoro* ou *Le Voyage de Chihiro*, mais un traitement assez social du scénario, tout en incluant quelques scènes oniriques. Nous suivons donc le quotidien de ces deux adolescents qui tissent des liens et partagent leurs rêves. Le DVD est également disponible, mais pour un euro de plus, portez votre choix sur le Blu-ray, plus riche en bonus : storyboard intégral, 6 bandes-annonces, mais aussi les décors de l'histoire du Baron par Naohisa Inoue (un peintre surréaliste japonais) ainsi qu'un documentaire sur ses œuvres. ■

© TMS All rights reserved Under License to ANIME LIMITED Produced by TMS ENTERTAINMENT CO., LTD.
© 1995 HIRAGE Aoi, MIYAZAKI Hayao / Studio Ghibli

- **Origine :** Japon
- **Format :** Blu-ray
- **Année :** 2005
- **Sortie :** 25/02/2015
- **Durée :** 24 épisodes x 30 minutes
- **Éditeur :** Kazé
- **Prix :** 55 €
- **Langues :** //
- **Sous-titres :**

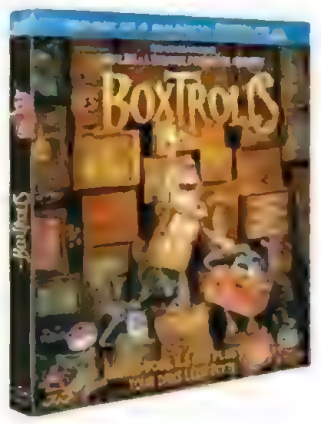
FATE/STAY NIGHT - INTÉGRALE SÉRIE TV + FILM - ABSOLUTE BOX

Nous suivons la destinée de Shirô Emiya et la guerre pour la quête du Saint Graal à laquelle il se retrouve mêlé contre son gré. Shirô a perdu ses parents dans un incendie quand il était jeune et a été adopté par un magicien du nom de Kiritsugu Emiya. Jeune lycéen, il ne possède pas les pouvoirs de son père, magicien très puissant. Lorsqu'il tombe en plein milieu d'un combat entre deux magiciens, il fait appel à un pouvoir ancien et puissant, enfoui au fond de lui : un servant prenant les traits d'une jeune femme et connu sous le nom de Saber. La guerre pour le Saint Graal peut alors commencer : plusieurs magiciens combattent avec leur servant, ou serviteur, dans l'espoir de posséder le Saint Graal et de voir leur vœu exaucé. Ce coffret contient deux Blu-ray regroupant les 24 épisodes de la série et un Blu-ray avec le film *Unlimited Blade Works*. On y retrouve les habituelles bandes annonces. ■

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA - REBELLION

- **Origine :** Japon
- **Format :** DVD
- **Année :** 2013
- **Sortie :** 07/01/2015
- **Durée :** 130 minutes
- **Éditeur :** @ Anime
- **Prix :** 23 €
- **Langues :** //
- **Sous-titres :**

Basé sur la série télé, voici que le 3e film de *Puella Magi Madoka Magica* sort en DVD. À la fin de celui-ci, Madoka Kaname, pilier de l'ordre du cercle, se sacrifie pour sauver les autres Puella Magi d'un destin cruel et fait un vœu qui va changer le monde. Dans ce nouveau monde, les Puella Magi ne se transforment plus en sorcières, mais sont emmenées par la "Loi des cycles" avant de subir cette mutation. Le fil conducteur de l'histoire s'entremêle avec les sentiments d'Homura Akemi, qui, ne pouvant continuer à vivre sans Madoka, continue de se battre seule. Et, soit dit en passant, la fin est absolument incroyable. Malgré le visuel rose bonbon, le ton du film est noir et les héroïnes torturées par les événements. Une belle mise en scène, de beaux visuels, tout en restant angoissant et cruel... On se laisse prendre par le scénario. Pour les fans de *magical girls*, mais pas seulement. Contient un livret de 56 pages et la bande originale du film. Notez que pour 40 €, vous pouvez également vous procurer le coffret avec les deux premiers films de la licence. ■



- **Origine :** États-Unis
- **Format :** Blu-ray
- **Année :** 2014
- **Sortie :** 17/02/2015
- **Durée :** 96 minutes
- **Éditeur :** Universal Pictures
- **Prix :** 18 €
- **Langues :** //
- **Sous-titres :**

LES BOXTROLLS

Dans la ville de Cheesebridge où le fromage vaut plus que l'or, de drôles de créatures, les Boxtrolls, vivent sous terre et sortent la nuit pour récupérer des objets de toutes sortes. Une nuit, ils recueillent Œuf, un petit orphelin. Une légende urbaine se développe et accuse les boxtrolls de l'avoir enlevé (et mangé !), et les habitants apeurés mettent en place un couvre-feu.

Archibald Trappenard les prend pour cible et décide de tous les capturer afin d'entrer dans la haute société. Décors soignés de style victorien, ce film d'animation est une vraie surprise. En plus, à notre époque où les DVD n'en contiennent que trop rarement, celui-ci regorge de bonus : le Blu-ray 3D, une copie digitale en HD, des scènes d'animation préliminaires, le film en version commentée par les réalisateurs et même les coulisses du tournage et un documentaire. Le générique de fin est aussi très sympathique, ne passez pas à côté ! ■

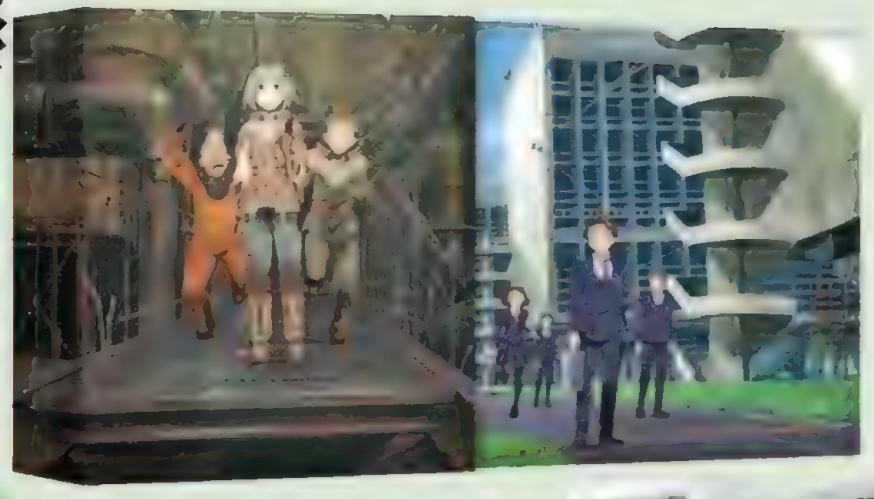
- **Origine :** États-Unis
- **Format :** DVD ou Blu-ray
- **Année :** 2014
- **Sortie :** 25/02/2015
- **Durée :** 95 minutes
- **Éditeur :** 20th Century Fox
- **Prix :** 20 - 30 €
- **Langues :** //
- **Sous-titres :**

LA LÉGENDE DE MANOLO

Dans un petit village au fin fond du Mexique, Manolo, rêveur et poète, est amoureux de Maria. Malheureusement pour lui, son meilleur ami l'est aussi ! Ce qu'il ignore, c'est que La Mort et Xibalta - respectivement gardiens du paradis et de l'enfer - ont parié sur lui et sur son destin. Il se retrouve alors propulsé dans un univers étrange. Produit par Guillermo Del Toro et inspiré d'une légende mexicaine (le jour de la Fête des Morts), ce film d'animation n'en reste pas moins cliché mais surprend par la beauté de ses images et par son casting de choix. Si, visuellement, on s'attend à un univers proche de *L'Étrange Noël de M. Jack* ou des *Noces Funèbres* de Tim Burton, avec une vision festive un peu morbide et un style coloré et très décalé du monde des morts, il n'en est rien ! C'est un vrai film familial que les plus jeunes pourront apprécier... Malheureusement, il manque quelque peu d'originalité pour nous, les grands ! ■

© 2014 NASU Kinoko, Type-Moon / Ufotable
© Universal Pictures
© 20th Century Fox

COUP DE CŒUR



PATEMA ET LE MONDE INVERSÉ - COMBO COLLECTOR ULTIMATE EDITION

Une catastrophe écologique a eu pour conséquence de séparer la Terre en deux mondes inversés. Dans le monde souterrain, Patéma, 14 ans, est une ado espiègle qui souhaite avoir une vie d'aventurière. Alors qu'elle explore une zone interdite, elle bascule dans un monde inconnu et y rencontre Age, mélancolique et solitaire. Dans les univers magiques de Yasuhiro Yoshiura, découvez ou redécouvrez *Patéma*. Dans ce coffret rigide grand format, on trouve le film en version Blu-ray et en version DVD, interviews (du réalisateur, des doubleurs), la bande originale, un livret de 164 pages (regroupant des illustrations, roman, etc.) et la lettre de Lagos. La fameuse lettre, en anglais dans l'œuvre originale, est présentée ici à l'identique, et nous offre des informations complémentaires sur l'histoire. Notez que vous pouvez vous procurer le film en DVD pour 20 €. ■

- **Origine :** Japon
- **Format :** DVD et Blu-ray
- **Année :** 2013
- **Sortie :** 26/11/2014
- **Durée :** 100 minutes
- **Éditeur :** @Anime
- **Prix :** 65 €
- **Langues :** 🇯🇵 // 🇫🇷
- **Sous-titres :** 🇫🇷

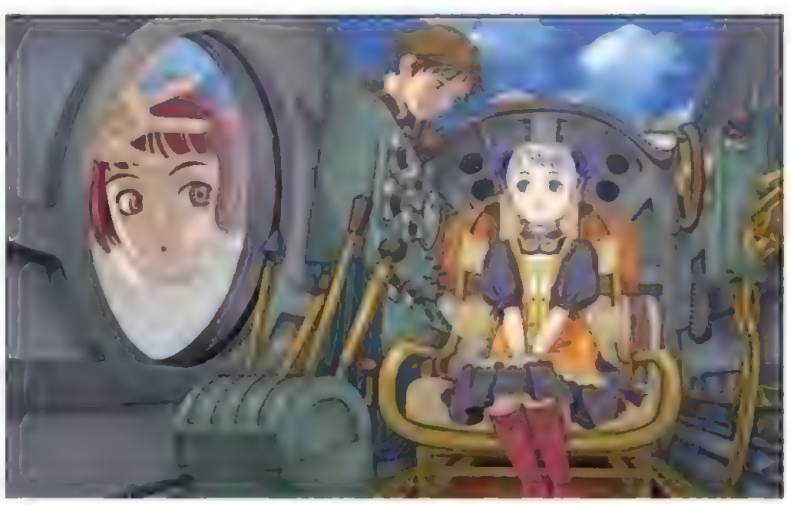
- **Origine :** Japon
- **Format :** Blu-ray
- **Années :** 2003 / 2011
- **Sortie :** 25/02/2015
- **Durée :** 49 épisodes x 25 minutes (=1 225 minutes)
- **Éditeur :** Black Box
- **Prix :** 60 €
- **Langues :** 🇯🇵 // 🇫🇷
- **Sous-titres :** 🇫🇷

LAST EXILE - INTÉGRALE DES 2 SAISONS, ÉDITION COLLECTOR LIMITÉE

Last Exile : Claus Valca et Lavie Head sont pilotes de Vanship, de petits aéronefs rapides servant aussi bien de transport que de vaisseaux de guerre. Leur quotidien se résume à prendre soin de leur machine et effectuer des livraisons. Soudainement pris par la guerre faisant rage entre les différents territoires, ils croiseront la route d'Alex Rowe, pirate des airs sévissant à bord de la légendaire Silverna. Rejoignant malgré eux l'équipage de mercenaires, Claus et Lavie se retrouveront au cœur d'un combat pour sauver le monde.

Last Exile : Fam aux ailes d'argent : Fam Fan Fan est une pirate des airs. En compagnie de sa copilote Giselle Collette, elles arpentent les airs en quête de nouveaux butins. Lors d'une de leurs missions de harponnage, elles viennent malgré elles au secours de deux princesses du territoire de Turan alors que celles-ci s'apprêtaient à signer un traité de paix avec la Fédération d'Adès !

Une magnifique petite pépite sous forme d'un coffret regroupant les deux saisons de la série (49 épisodes répartis sur 6 Blu-ray) nous parvient en ce début d'année. Vous aurez aussi le plaisir d'y trouver deux livrets exclusifs, des cartes postales et même un *art-book*... Et c'est sans compter les bonus vidéo ! ■



© 2012 YOSHIURA Yasuhiro / Purple Cow Studio Japan
© 2003 CHIGIRA Koichi, Gonzo / GONZO
Last Exile: Ginyoku no Fam (saison 2) >> © 2011 CHIGIRA Koichi, Gonzo / GONZO

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION BD DE LA RÉDACTION

Mangathèque, c'est la sélection – subjective – des titres reçus et à paraître ces mois-ci qui ont le plus marqué, en bien ou en mal, la rédaction d'*AnimeLand*.

Rubrique réalisée par Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet

- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Masato HISA
- **Genre :** Seinen
- **Tomes au Japon :** 7
- **Nombre de pages :** 224
- **Éditeur :** Glénat
- **Prix :** 9,15 €

JABBERWOCKY

Dans notre monde, les dinosaures sont morts depuis des millions d'années et se présentaient sous forme animale. Mais imaginez un monde alternatif dans lequel l'arche de Noé, alors avérée, aurait sauvé quelques spécimens à écailles et leur aurait permis d'évoluer et de se reproduire en parallèle aux humains jusqu'à prendre une forme humanoïde dans le secret le plus total ? Jabberwocky mélange et bouscule ainsi les concepts sur fond de politique et de pouvoir, d'oppression, de revendication, mais aussi d'évolution. Le style graphique très contrasté aux grands aplats de noir apporte une ambiance tantôt polar, tantôt horreur à un trait original, les silhouettes se fondent dans le décor, parfois dessinées sans même lever le crayon, et il règne dans ce *manga* une ambiance unique. Un *must-read* en ce début d'année ! ■ **M.R.**

JABBERWOCKY © Masato Hisa / Kodansha Ltd.

ALICE AU ROYAUME DE JOKER

- **Origine :** Japon
- **Auteurs :** QUINROSE, Mamenosuke FUJIMARU
- **Genre :** Shôjo
- **Tomes au Japon :** 7 (série finie)
- **Nombre de pages :** 192
- **Éditeur :** Ki-oon
- **Prix :** 7,65 €

On retrouve Alice, cette fois-ci errant au royaume du Joker. Proposant des graphismes élégants et accrocheurs, mais aussi un ton plus sombre et des teintes plus grises, le *manga* n'en reste pas moins très confus. Si vous voulez profiter au maximum des différentes trames de l'histoire, il est nécessaire d'avoir lu *Alice au Royaume de Cœur* (qui, pour rappel, était basé sur un *otome game*). Je vous conseillerais la lecture d'*Alice au Royaume de Trèfle* avant de vous attaquer à celui-ci, sous peine de le trouver encore plus déroutant qu'il ne l'est déjà. Certains aspects du *manga* n'ont ni queue ni tête... Après tout, pourquoi pas, on se dira qu'il y a un petit côté Lewis CARROLL... ■ **M. CG**

MIMIC ROYAL PRINCESS

- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Utako YUKIHIRO
- **Genre :** Shôjo
- **Tomes au Japon :** 3 (en cours)
- **Nombre de pages :** 192
- **Éditeur :** Doki-Doki
- **Prix :** 7,50 €

Dans le royaume de Morrian, les femmes sont les seules habilitées à avoir un revenu et les hommes leurs esclaves. Le jeune Albert et son ami Théodore sont kidnappés pour être vendus comme tels. Acheté par un aristocrate mystérieux et pour une somme pharaonique, Albert comprend vite que son rôle va être d'une importance capitale : devenir la doublure de la princesse Alexia. Si seulement ça s'arrêtait là... Ce *shôjo* nous embarque dans les péripéties d'un jeune garçon attachant et n'est pas sans rappeler *Lady Oscar* (*Versailles no Bara*) par ses costumes, ses personnages principaux ou même l'architecture des lieux. Malgré un scénario sans réelle surprise, on attend la suite avec une certaine impatience. Pour les curieux, Doki-Doki a mis en ligne un extrait du premier volume. ■ **M. CG**

MANGATHÈQUE

ELLE S'APPELAIT TOMOJI

- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Jirô TANIGUCHI
- **Genre :** Seinen
- **Tomes au Japon :** One-shot
- **Nombre de pages :** 174
- **Éditeur :** Rue de Sèvres
- **Prix :** 17 €

TANIGUCHI nous offre le récit d'une histoire vraie, celle de Tomoji Uchida, créatrice d'un temple bouddhiste dans la région de Tôkyô. Travailleuse, serviable et contemplative dès son plus jeune âge, on ne peut que s'attacher à son personnage. Sa grand-mère, son grand frère et sa petite sœur sont d'ailleurs tout autant dignes d'intérêt. Malgré son enfance dure et douloureuse, nous voyons Tomoji se construire petit à petit en tant que femme, au fil des saisons ; on regrettera peut-être la pudeur de ses sentiments, surtout au vu des circonstances. Bien que l'histoire ne dépeigne qu'une partie de sa vie, nous la suivons jusqu'à son mariage avec Fumiaki et leur début de vie commune. Le *mangaka* dessine habilement son enfance et son adolescence, tout en subtilité, sans trop-plein d'émotion. Très contemplatifs, le style et le trait de crayon de TANIGUCHI sont parfaits pour recréer la campagne japonaise et la vie de l'époque (à l'ère Taishô, 1912-1926). À noter un entretien très intéressant avec le *mangaka* en fin de volume, qui apporte des précisions sur son travail ainsi que sur les angles choisis pour relater la vie fictionnalisée de Tomoji. ■ **M. CG**

Quelques jours plus tard.
Yoshihiro a quitté ce monde
Aujourd'hui...
... cette photo de famille est la seule sur laquelle on voit Yoshihiro tel qu'il était pendant ces jours heureux.

- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Yoshitoki OIMA
- **Genre :** Shônen
- **Tomes au Japon :** 7 (terminé)
- **Nombre de pages :** 192
- **Éditeur :** Ki-oon
- **Prix :** 6,60 €

A SILENT VOICE

L'enfance est une période cruelle pour beaucoup d'entre nous et elle l'est d'autant plus lorsque l'on souffre d'un handicap. Shoko Nishimiya est sourde. Lorsqu'elle intègre sa nouvelle classe, elle espère s'y faire de nouveaux amis, et tous semblent l'accueillir sans problème. Mais les choses tournent au vinaigre quand Shoya Ishida, une des têtes brûlées de la classe, décide d'utiliser Shoko pour tromper son ennui, et ce petit jeu finira par aller un peu trop loin. *A Silent Voice* est un *manga* comme on n'en fait peu, traitant du handicap de façon directe. La jeune *mangaka* Yoshitoki OIMA a surpris le Japon avec cette histoire qui finit par avoir plus de popularité que *L'Attaque des Titans*, alors publié dans le même magazine de prépublication ! ■ **M.R.**

- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Leiji MATSUMOTO
- **Genre :** Seinen
- **Tomes au Japon :** 4
- **Nombre de pages :** 848
- **Éditeur :** Kana
- **Prix :** 25 €

QUEEN EMERALDAS

L'énigmatique Emeraldas, femme solitaire et redoutée dont beaucoup admirent la liberté et l'indépendance, s'illustre dans cette intégrale qui lui est consacrée. L'alter ego de Harlock nous dévoile ses motivations, ses buts, ses rencontres, sa soif de justice et ce qui la lie au Queen Emeraldas, ce vaisseau qui portait son nom bien avant sa propre naissance et auquel elle semble inéluctablement liée. Une belle intégrale qui saura plaire aux fans de Leiji MATSUMOTO et séduire ceux qui découvrent l'œuvre du maître malgré la taille imposante de l'ouvrage. ■ **M.R.**

© by TANIGUCHI Jirô / Futabasha
KÔE NO KATACHI © Yoshitoki Oima / Kodansha Ltd.
© 2014 Icori Ando

SNOW ILLUSION

- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Icori ANDO
- **Genre :** Jôsei
- **Tomes au Japon :** One-shot
- **Nombre de pages :** 192
- **Éditeur :** Komikku
- **Prix :** 8,50 €

On dit souvent que la vengeance est un plat qui se mange froid. Pour Yuki, ce n'est pas qu'un plat, c'est aussi un état. Lorsque son cœur la pousse vers un homme, et malgré une dévotion sans faille, elle finit toujours par être trahie, et le froid s'empare alors de tout son être. Littéralement. Femme parfaite aux yeux de tous, elle semble pourtant ne pas combler les hommes auxquels elle se lie. Et c'est un cercle sans fin. *Snow Illusion* parlera sans doute à toutes celles qui ont été trahies mais sur qui le sort semble s'acharner. Un *jôsei* d'Icori Andô sur fond de *Reine des neiges* à lire bien au chaud. Et loin des peines de cœur ! ■ **M.R.**

- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Takuto Kashiki
- **Genre :** Seinen
- **Tomes au Japon :** 3 (en cours)
- **Nombre de pages :** 210
- **Éditeur :** Komikku
- **Prix :** 8,50 €

MINUSCULE

Minuscule nous donne à suivre les aventures de Mikochi et Hakumei, des petits êtres de 9 centimètres très débrouillards qui vivent en plein milieu de la forêt. Ce *manga* propose des dessins aussi mignons que ses personnages, avec leurs bouilles rondes et leurs petits chapeaux, introduits dans des histoires courtes qu'on comprendra facilement sans avoir lu les précédentes. Certes, c'est charmant mais ça ne va pas beaucoup plus loin. Je craque néanmoins pour le style digne de personnages de RPG comme *Legend of Mana*. Mention toute particulière pour le chapitre 3 : la lanterne de verre, proposant un scénario plus poussé que les autres. ■ **M. CG**

SARU

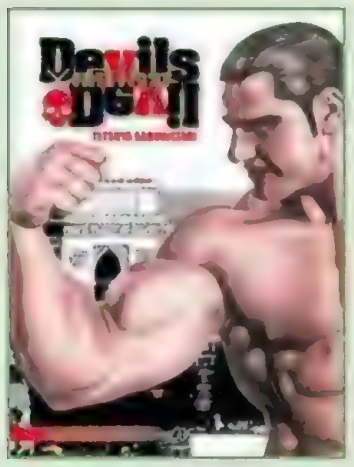
- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Daisuke Igarashi
- **Genre :** Seinen
- **Tomes au Japon :** 2
- **Nombre de pages :** 448
- **Éditeur :** Sarbacane
- **Prix :** 17,90 €

Si vous avez aimé *Les Enfants de la mer*, jetez-vous sur ce titre de Daisuke IGARASHI, rassemblé en un seul volume pour sa parution française. Comment résumer une œuvre telle que celle-ci (450 pages !) lorsqu'elle propose autant de personnages, de lieux, d'événements ?... Un pari difficile pour ce récit très dense au scénario catastrophe avec son lot d'intrigues, sur fond de légendes chinoises et d'ésotérisme avec la prophétie de Nostradamus. On appréciera les différentes façons de dessiner les personnages pour marquer leurs origines, mais pas forcément son trait de crayon, dont la finesse peut gêner. ■ **M. CG**

- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Neko KANDA
- **Genre :** Yaoi
- **Tomes au Japon :** One-shot
- **Nombre de pages :** 192
- **Éditeur :** Taifu Comics
- **Prix :** 8,99 €

THE WOLF IN LOVE AND THE HUNGRY RABBIT

L'auteur de *Cherry Poppers* nous offre un *one-shot* qui semble avoir tout pour séduire. Nous y découvrons Shirou, un personnage froid et taciturne (en apparence) fasciné par les lapins, alors même que ceux-ci ne l'aiment guère. Pourtant, il se retrouve un jour nez à nez avec une petite boule de poil qui semble l'apprécier. Un jeune homme vient récupérer l'animal, que Shirou prend pour le propriétaire ; en réalité, c'est un étudiant qui travaille dans un bar à lapins. Loin de proposer un scénario exceptionnellement bien ficelé ou innovant, le *manga* reste sympathique à lire. On oscille entre un sentiment d'attachement aux personnages, à leur douceur et à leur franchise au fur et mesure que l'on tourne les pages... et une légère irritation pour la façon superficielle dont les sentiments des personnages s'intègrent dans le scénario. Pour les fans du genre, sinon passez votre chemin. ■ **M. CG**



- **Origine :** Japon
- **Auteur :** Tetsuya Saruwatari
- **Genre :** Seinen
- **Tomes au Japon :** 1
- **Nombre de pages :** 224
- **Éditeur :** Delcourt / Tonkam
- **Prix :** 9,35 €

DEVILS X DEVIL - FREE FIGHT

Ce début d'année est assez pauvre en *manga* de type *shônen/seinen*, c'est pourquoi j'ai décidé de me laisser tenter par cette sortie : un recueil d'histoires courtes où l'auteur reprend ses personnages des séries *Tough* et *Free Fight* dans un univers alternatif. On nous offre la vision d'un Paris détruit par le virus H4Q1 et où le Louvre reste le seul bâtiment à être préservé des attaques des créatures cannibales et sanguinaires, les NHM («No Hair Monkeys», ou singes imberbes). Dans la deuxième histoire, nous rencontrons Tenshin, un homme aux yeux vairons capable de déceler les contrefaçons ; un récit plutôt fade après celui de Kiryu, tout comme la troisième histoire courte (celle d'Ichiro Suzuki). Dans l'ensemble, ce recueil a de quoi surprendre, même si l'on regrettera des chapitres aussi inégaux. On y retrouve néanmoins des notes d'humour que l'auteur glisse adroitement entre ses pages. ■ **M. CG**

© by KASHIKI Takuto / Enterbrain
© by SARUWATARI Tetsuya / Shûeisha

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, VOIR...

Voici la sélection des produits reçus à la rédaction d'*AnimeLand*. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, cette rubrique est pour vous !

Rubrique réalisée par Gwenaël JACQUET, Charles-Edouard MANDEFIELD et Pierre MAUGARD

1

Série : Dragon Ball
Type : statuette
Matière : PVC
Taille : 16 cm
Éditeur : Bandai
Prix : 40 €

2

Série : Dragon Ball Z
Type : statuette
Matière : PVC
Taille : 9 cm
Éditeur : Bandai
Prix : 10 €

3

Série : Dragon Ball
Type : statuette
Matière : PVC
Taille : 30 cm
Éditeur : Bandai
Prix : 90 €

1 Dragon Ball Z Figuarts Zero

Après le succès des versions *One Piece*, Bandai étend sa gamme Figuarts Zero avec l'univers de *Dragon Ball*. Une série de statuettes extrêmement détaillées tant du point de vue de la sculpture que du travail de peinture. Agrémentée de pièces semi-transparentes, cette gamme se rapproche de ce que pourraient être les personnages de TORIYAMA dans le monde réel. Actuellement, plusieurs personnages sont prévus dont Sangoku en version classique ainsi que Super Saiyan, mais aussi Végéta, Trunks ou Piccolo. Les poses sont très dynamiques et fidèles à l'esprit de la série. Un *must* pour les fans. ■ **GJ**

2 Dragon Ball Z Tamashii Buddies

Tamashii Buddies est le nom de la nouvelle gamme de Bandai. Elle se caractérise par des statuettes de petite taille placées devant un décor qui représente son univers. Ce socle a la particularité d'être modulable et de se démonter pour s'emboîter avec d'autres figurines de la même gamme. Du coup, à moindres frais, il est possible de se monter un présentoir en alignant les personnages dans le sens horizontal, mais aussi vertical, ce qui est la grosse nouveauté. Voilà qui résout un problème de place et permet d'avoir une vitrine présentable. Après *DBZ*, *Sailor Moon* est aussi annoncée dans cette collection. ■ **GJ**

3 DBZ Figuarts ZERO EX

Bandai inaugure une ligne de statuettes haut de gamme. Leurs caractéristiques principales sont d'avoir une taille conséquente de 30 cm ainsi qu'une sculpture et un moulage très détaillés et soignés. La peinture, généralement mate sur le corps, recouvre avec des tons brillants les parties transparentes de la coiffure qui, du même coup, en devient flamboyante. Le présentoir fait de plastique translucide maintient Sangoku au-dessus du sol dans sa pose caractéristique de Saiyan de niveau 3. On est là en présence d'un produit clairement à destination des fans adultes de *Dragon Ball Z*. ■ **GJ**

© D.R.

Série : Dragon Ball
Type : figurine de collection
Matière : PVC
Taille : 14 cm de haut, 17 cm de long
Éditeur : Megahouse
Prix : 6 800 ¥ (environ 50 €)

4 Desktop Real McCoy Dragonball Z 03 Bulma

Après deux figurines consacrées à Sangoku, Megahouse enrichit sa gamme "Desktop Real McCoy" avec un nouveau personnage tiré d'une illustration de Toriyama. On y voit Bulma chevauchant sa moto avec une pose dynamique, les cheveux noués au vent.

Les détails, notamment au niveau du véhicule et des plis des vêtements, sont soignés et l'ensemble reste très agréable à l'œil. Cependant, quelques points viennent ternir le tableau, à l'image de la matière trouble utilisée pour la bulle de la moto ou du manque de détails sur le visage ; c'est d'autant plus notable si on enlève les lunettes. Idem pour le socle qui ne brille pas par son originalité. Il gagne néanmoins en intérêt grâce au support articulé qui permet d'incliner la figurine, comme si Bulma prenait un virage serré à grande vitesse. La figurine sera disponible en mars. ■ **PM**

Série : Dragon Ball
Type : Art Toyz
Matière : PVC
Taille : 10 cm
Éditeur : Funko
Prix : 15 €

Dragon Ball Z Funko Pop

Depuis maintenant une bonne dizaine d'années, l'art envahit les chambres des ados et amateurs de jouets grâce aux Arts Toyz, des figurines en vinyle à customiser ou exposer telles qu'elles. L'animation n'y échappe pas et arrive au catalogue de la société américaine Funko. Pour sa série tirée de *Dragon Ball Z*, cinq statuettes sont proposées. Sangoku en Super Saiyan, Végéta, Piccolo et même des ennemis emblématiques comme Cell et Freezer dans sa forme finale. Avec leurs grosses têtes flanquées de gros yeux ronds et sans bouche, ils sont tous super mignons et forment une collection homogène et craquante. ■ **GJ**

Série : Dragon Ball
Type : jouet
Matière : plastique
Échelle : 1:1
Éditeur : Tamashi Nation
Prix : 10 €

Dragon Ball Z Saiyan Scouter

Bien avant les Google Glass, il y avait les scouters de *Dragon Ball*. Présentée dans une version abordable, cette variante en plastique dur est équipée d'électronique simple afin de reproduire le "*bip bip*" caractéristique de la série et émettre quelques lumières. Les trois versions, rouge, verte ou bleu, permettent de décoder les messages inclus sur les deux cartes livrées avec l'appareil. Un complément indispensable pour un *cosplay* de Saiyan réussi. ■ **GJ**

Série : Dragon Ball
Type : jouet
Matière : PVC
Échelle : 1:2
Éditeur : Bandai
Prix : 55 €

Boules du dragon et radar

Si vous voulez vous aussi demander au dragon Shenron d'exaucer un de vos vœux, le mieux est d'acheter ce pack de *Dragon Ball*. Ludiques, elles sont en matière rebondissante. Du coup, si vous en perdez une, le radar (factice) de Bulma vous aidera à la retrouver sous votre lit. Il marche à pile et simule la trace des boules grâce à des points lumineux comme dans l'*anime*. Amusant, on regrette juste qu'elles ne soient pas à taille réelle et que le radar manque de détails. ■ **GJ**

Série : Card Captor Sakura
Type : statuette
Matières : PVC / ABS
Taille : 18 cm (échelle : 1 : 7)
Éditeur : Kotobukiya
Prix : 110 €

5

Série : Lupin III
Type : statuette
Matière : résine
Taille : 24 cm
Éditeur : Infini Statue
Prix : 75 €

6

Série : Kiki, le service de livraison de la sorcière
Type : jeu d'adresse
Matière : PVC
Taille (boîte) : 20,8 x 14,7 x 6,6 cm / 180 g
Éditeur : Ensky
Prix : 15 €

7

5 Kinomoto Sakura et Li - ARTFXJ

Sakura a arboré de nombreux costumes réalisés par les soins de son amie Tomoyo (Tiffanie), mais ce n'est pas par hasard que Kotobukiya s'est basé sur cette robe en particulier pour la confection de cette figurine puisqu'il s'agit de celle qu'elle porte dans le générique japonais de l'*anime*. Pour la tenue vestimentaire de Shaolan Li (Lionel), le choix fut plus simple étant donné qu'il a toujours le même costume de combat. On appréciera la présence du socle qui reprend le motif de boussole qui lui permet de repérer les cartes. La finition soignée justifie un prix qui ne sera pas à la portée de toutes les bourses. ■ **CEM**

6 Infini Statue Lupin III

Avec sa légendaire veste rouge et son air de filou, Lupin III (Edgar chez nous) est ici fièrement sculpté tel qu'il apparaît dans la seconde saison. Cette production italienne n'a pas à rougir face aux statuettes japonaises. La pose est dynamique, tout en étant caractéristique de la nonchalance de ce sympathique bandit juché sur un sac de toile rempli de billets. Les couleurs sont éclatantes et les détails bien pensés. Avec un prix très modeste, c'est pourtant un objet de collection limité à 750 exemplaires. On regrette juste que la boîte soit si fade et totalement opaque. Raison de plus pour l'en sortir et l'exposer rapidement. ■ **GJ**

7 Tsumu Tsumu Kiki

Est-ce que vous connaissez les Tsumu-Tsumu ? Ce sont les nouveaux jouets à la mode au Japon, sortes de puzzles en trois dimensions où vous devez empiler les différents personnages et objets tirés de licences selon votre envie du moment. Il en existe de toutes sortes, notamment les Ghibli avec *Totoro* ou, comme ici, reprenant l'univers emblématique du film *Kiki*. La boîte comprend : Jiji, un chaton noir, trois chatons blancs, une radio, un balai, deux pains, un pot de confiture, un pack de lait, un mug et un sac de papier. Plein d'objets à positionner et repositionner au gré de votre imagination et de votre habileté. ■ **GJ**

8

Série : Evangelion
Type : statuette
Matières : PVC / ABS
Taille : 18 cm
Éditeur : Sega
Prix : 80 €

8 SEGA Prize Kaworu et Shinji assis

Cette statuette représentant Kaworu et Shinji, assis coude à coude sur ce bloc de béton fissuré, a toute une symbolique que les fans d'*Evangelion* connaissent bien. Shinji a en quelque sorte trouvé un sens à sa vie avec l'apparition de ce 17e ange en la personne de Kaworu. Quoi de plus naturel, donc, que de les voir ainsi assis comme les meilleurs amis du monde ? La qualité de la sculpture transcende la beauté de cet ange androgyne. Un beau moment de quiétude et de partage musical. Shinji a, comme toujours, l'air perdu dans ses pensées, alors que Kaworu est prêt à aller de l'avant. Une belle icône disponible dès mars. ■ GJ

DR

Compositeur : Shiro SAGISU
Pistes : 12
Durée : 74 min
Éditeur : King Records
Prix : 3000 ¥ (22 €)

=The Tokyo III Jazz club=

The world ! Evangelion JAZZ night

Détendez-vous, vous êtes à Tokyo III dans un bar de jazz, prenez un verre et écoutez cet air connu et envoûtant. Les meilleurs morceaux de la série *Evangelion* sont ici repris dans une version jazzy. En plus des versions orchestrales, trois pistes sont chantées par Megumi HAYASHIBARA, la doubleuse donnant sa voix à Rei Ayanami. Les airs sont tour à tour endiablés ou mélancoliques. À réserver pour vos soirées, *lounge* en compagnie de fans de jazz ou de la série *Evangelion*. ■ GJ

Série : Evangelion
Type : ustensile de cuisine
Matière : silicone
Taille : 15 x 10 x 2,5 cm
Éditeur : Kotobukia
Prix : 10 €

Moule à glaçons Evangelion

Ces moules inspirés d'*Evangelion* sont parfaits pour réaliser des glaçons, chocolats, gâteaux, biscuits ou toute autre gâterie que vous pourriez imaginer. Ils résistent à la chaleur (jusqu'à 230 °C) et au froid (jusqu'à -40 °C) et existent en trois versions : blanche pour le 4e ange, violet pour les 5e et 6e anges et rouge pour les 10e anges. De quoi amuser vos amis avec des gâteaux originaux ou lancer une attaque glaciale dans votre soda. ■ GJ

Série : Evangelion
Type : parapluie
Matières : tissu, métal et bois
Taille (diamètre) : 60 cm
Éditeur : J's Planning
Prix : 40 €

Parapluie Evangelion

Les jours de pluie ne vont pas vous sembler si moroses lorsque vous aurez un EVA 01 ou Rei et Asuka au-dessus de votre tête. Imprimées dans la toile intérieure de ces parapluies, ces deux versions ont une illustration extérieure commune, noire, sobre, avec un subtil logo Nerv rouge vif qui ressort au milieu du titre imprimé en patchwork. Le manche, de grande taille, comporte une simple mention de la série en blanc sur fond noir et le logo Nerv à son extrémité. Discret et efficace. ■ GJ

Série : Zelda
Type : jeu de société
Matières : PVC / carton
Éditeur : Winning Moves
Prix : 50 €

Monopoly Zelda

Qu'y a-t-il de commun entre le Monopoly et *Zelda*, à part peut-être une propension capitalistique à faire fructifier une licence ? Remplacez les noms des rues par des lieux de l'univers d'Hyrule, puis saupoudrez avec des pions symboliquement forts (comme la Triforce) et enfin relevez le tout avec un design médiéval du meilleur effet, vous aurez un Monopoly inspiré de l'univers de *Zelda*. On regrette juste que les cases police, parking et prison gardent le design du jeu d'origine, ce qui détonne sur le plateau. Notons que ce jeu offre une petite originalité avec la présence de six cartes supplémentaires pour ajouter des règles optionnelles. ■ GJ

L'AUTRE CÔTÉ DE L'OBJECTIF

Amateurs de culture populaire japonaise, vous connaissez forcément le cosplay, ce loisir créé pour des conventions *Star Trek* américaines, plus tard récupéré par les Japonais qui en ont fait un phénomène mondial. Mais comment fait-on un bon cosplay ? Quelles sont les bases à connaître pour réussir une tenue, un maquillage, une coiffure ou une photo ? Nicolas Meunier, photographe professionnel, vous livre ses astuces.

OSER LE CONTRASTE

J'étais présent à Geekopolis 2014 dans le quartier Steampunk. J'avais mis en place mon matériel de studio dans un décor : j'aime le cinéma, j'aime qu'une photo costumée soit dans l'ambiance d'une affiche de film ou d'un *artbook* d'*anime*. Pour cela il faut un environnement qui s'y prête (on évite le milieu d'une allée passante d'une convention) et la lumière de studio va créer une ambiance, cette ambiance travaillée qui va faire la différence entre l'affiche du dernier *Hobbit* et une simple photo souvenir.

J'avais rencontré des *steamers* tout le long de la journée, les cosplayeurs s'étant fait arrêter dès l'entrée du salon dans le quartier Little Tokyo... mais petit à petit ils sont arrivés.

Kick-Ass et Spider-Man sont venus dans le décor et m'ont aussitôt proposé une pose très travaillée, dynamique, parfaite pour un film de super-héros... mais dans ce magnifique décor victorien, le mélange n'aurait pas pris.

S'il y a une chose qui fait une photo, une bonne photo, c'est la cohérence, qu'on sente le lien entre les éléments (décor, pose, tenue, lumière). Je leur ai donc proposé de prendre le thé et d'aller complètement à contre-emploi de leur personnage et nous sommes arrivés à cette photo qui reste l'une de mes préférées de la journée.

Lors de vos prochaines séances photo de *cosplay*, si vous avez un lieu parfait, foncez mais sinon un lieu totalement à l'opposé, s'il est mis en scène complètement, peut se révéler aussi génial. Faites en revanche attention à soigner les éléments et à bien jouer ce décalage.

Photo : Nicolas Meunier
Décor : Artech Deco
Artistes exposés : Elessar Bijouterie, Yves Szywala, Martinefa, World of Smog.
Cosplayeurs : Arthur Gutfree et Barahir Creation.
Production : Anadore

Spider-Man et Kick-Ass prennent le the

Judge Dredd

FAIRE DISPARAÎTRE LA CONVENTION

Lorsqu'on désire prendre des photos en convention, il y a toujours le problème du décor. Au milieu des allées, les photographes se pressent autour des cosplayeurs et sur toutes les photos on voit les spectateurs, l'ambiance de la convention... l'extrême opposé de ce que j'aime. En effet, malgré tous les efforts que vous ferez, cela restera une photo souvenir... à moins que...

Comme vous l'avez déjà sûrement compris, j'aime la lumière : elle peut aider à voir des choses, mais également aider à les cacher. En effet, si j'éclaire très fortement un objet et rien d'autre et que je règle mon appareil photo pour que cet objet soit bien exposé, le reste disparaîtra dans l'obscurité.

À Japan Expo en 2013, j'ai pu avoir quelques minutes avec un magnifique *cosplay* de Judge Dredd... mais voilà, aucun décor disponible pour aller avec. J'ai donc décidé de mettre le cosplayeur au milieu d'un hall, en essayant qu'il soit le plus loin possible des murs et des passants, puis j'ai placé un flash le plus haut possible qui visait vers le sol, et je l'ai réglé pour qu'il n'éclaire que dans un petit cône.

Résultat : la lumière très verticale fait ressortir le costume de manière très dramatique et tout le reste du hall disparaît dans l'obscurité.

J'ai réalisé cela avec un flash de studio professionnel sur batterie MAIS vous pouvez obtenir un résultat proche avec un flash plus modeste.

Photo : Nicolas Meunier
Cosplayeur : Maurice Grunbaum

Cet article sur le *cosplay* est un article de transition qui vous donnera un avant-goût de ce que vous pourrez trouver dans les prochains numéros d'*AnimeLand*.

OSER LE CONTRASTE

J'étais présent à Geekopolis 2014 dans le quartier Steampunk. J'avais mis en place mon matériel de studio dans un décor : j'aime le cinéma, j'aime qu'une photo costumée soit dans l'ambiance d'une affiche de film ou d'un *artbook* d'*anime*. Pour cela il faut un environnement qui s'y prête (on évite le milieu d'une allée passante d'une convention) et la lumière de studio va créer une ambiance, cette ambiance travaillée qui va faire la différence entre l'affiche du dernier *Hobbit* et une simple photo souvenir.
J'avais rencontré des *steamers* tout le long de la journée, les cosplayeurs s'étant fait arrêter dès l'entrée du salon dans le quartier Little Tokyo... mais petit à petit ils sont arrivés.
Kick-Ass et Spider-Man sont venus dans le décor et m'ont aussitôt proposé une pose très travaillée, dynamique, parfaite pour un film de super-héros... mais dans ce magnifique décor victorien, le mélange n'aurait pas pris.
S'il y a une chose qui fait une photo, une bonne photo, c'est la cohérence, qu'on sente le lien entre les éléments (décor, pose, tenue, lumière). Je leur ai donc proposé de prendre le thé et d'aller complètement à contre-emploi de leur personnage et nous sommes arrivés à cette photo qui reste l'une de mes préférées de la journée.
Lors de vos prochaines séances photo de *cosplay*, si vous avez un lieu parfait, foncez mais sinon un lieu totalement à l'opposé, s'il est mis en scène complètement, peut se révéler aussi génial. Faites en revanche attention à soigner les éléments et à bien jouer ce décalage.

Photo : Nicolas MEUNIER
Décor : Artech Deco
Artistes exposés : Elessar Bijouterie, Yves Szywala, Martinefa, World of Smog.
Cosplayeurs : Arthur GUTFREE et Barahir Création.
Production : Anadore

Spider-Man et Kick-Ass prennent le thé

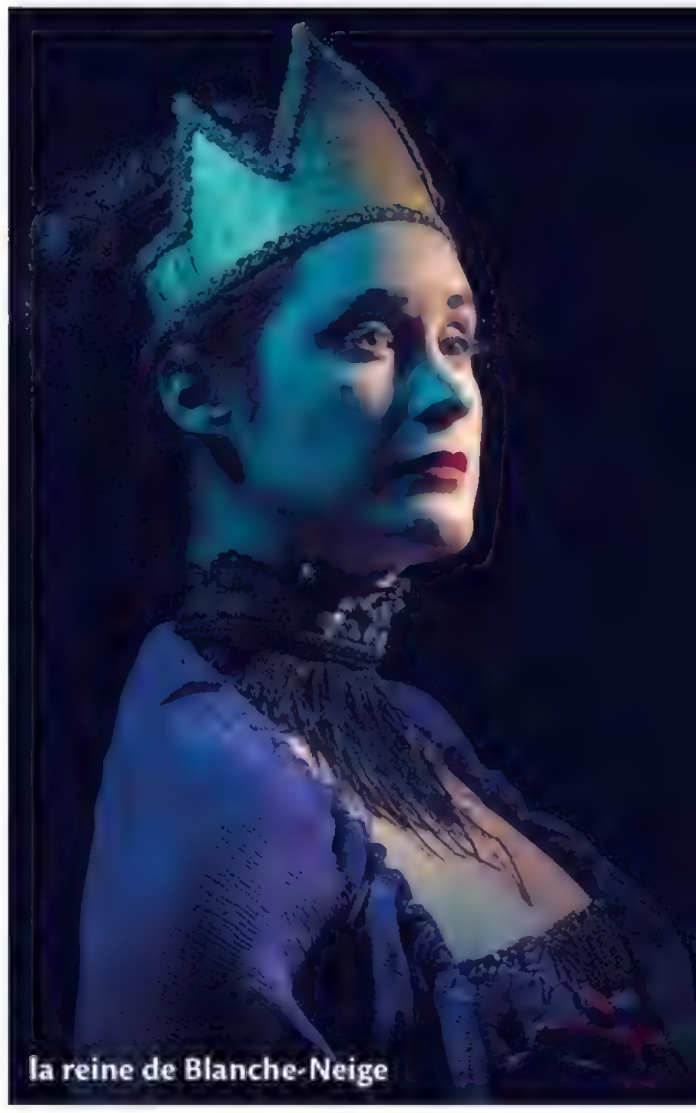
Judge Dredd

FAIRE DISPARAÎTRE LA CONVENTION

Lorsqu'on désire prendre des photos en convention, il y a toujours le problème du décor. Au milieu des allées, les photographes se pressent autour des cosplayeurs et sur toutes les photos on voit les spectateurs, l'ambiance de la convention... l'extrême opposé de ce que j'aime. En effet, malgré tous les efforts que vous ferez, cela restera une photo souvenir... à moins que...
Comme vous l'avez déjà sûrement compris, j'aime la lumière : elle peut aider à voir des choses, mais également aider à les cacher. En effet, si j'éclaire très fortement un objet et rien d'autre et que je règle mon appareil photo pour que cet objet soit bien exposé, le reste disparaîtra dans l'obscurité.
À Japan Expo en 2013, j'ai pu avoir quelques minutes avec un magnifique *cosplay* de Judge Dredd... mais voilà, aucun décor disponible pour aller avec. J'ai donc décidé de mettre le cosplayeur au milieu d'un hall, en essayant qu'il soit le plus loin possible des murs et des passants, puis j'ai placé un flash le plus haut possible qui visait vers le sol, et je l'ai réglé pour qu'il n'éclaire que dans un petit cône.
Résultat : la lumière très verticale fait ressortir le costume de manière très dramatique et tout le reste du hall disparaît dans l'obscurité.
J'ai réalisé cela avec un flash de studio professionnel sur batterie MAIS vous pouvez obtenir un résultat proche avec un flash plus modeste.

Photo : Nicolas MEUNIER
Cosplayeur : Maurice GRUNBAUM

Asari de Mass Effect



la reine de Blanche-Neige

OPTIMISER LE COSTUME

Dans le même esprit, les shows burlesques aiment mettre en scène des personnages. Dans nos univers geeks, c'est Jessica Rabbit qui a été la plus reprise mais désormais tout est possible. Voici donc Athena qui est performeuse burlesque et dont l'intégralité des costumes de scène sont des *cosplays*. En revanche, là aussi le costume doit supporter de nombreux transports, passages sur scène, etc., et donc être beaucoup plus solide qu'un *cosplay* classique. On trouve par exemple sur tous les costumes d'Athena des fermetures d'anorak qui permettent en un éclair d'effeuiller le costume, ici de méchante reine de *Blanche-Neige*.

Photo : Nicolas Meunier
Cosplayeuse : Athena'Ttention
Production : Anadore

MÉLANGER LES GENRES

Vous connaissez le *cosplay* sur scène, dans les allées d'une convention ou en photoshoot mais, preuve qu'il est un véritable mouvement culturel, il se trouve dans d'autres domaines. Deux sports sont de plus en plus à la mode : la danse tribale et le pole dance. J'adore le tribal fusion, car il consiste à mélanger la danse tribale à un style qui peut être radicalement différent. En neuf ans de photos de cette discipline, j'ai vu des choses extraordinaires : mélange de danse tribale et arts martiaux, univers gothiques, tango, etc. et depuis peu les influences geeks sont de plus en plus présentes. Voici Nyhmezia de la troupe Deviant Sisters, ici en tenue de scène... en *cosplay* de *Mass Effect*. Vous qui connaissez la difficulté de faire tenir un maquillage de *cosplay* pendant une journée de salon et sur une performance de 2 min sur scène, imaginez le travail de Nyhmezia pour que son maquillage en latex résiste à son show qui n'est pas de tout repos.

Photo : Nicolas Meunier
Cosplayeur : Nyhmezia de la troupe Deviant Sisters
Décor : Décor crée par le Centre de Formation Professionnelle aux Techniques du Spectacle et restauré par l'association The Geek Side
Événement : Shooting pour l'association Steampunk.fr dans le décor du Nautilus, restauré par l'association 'The Geek Side', durant le salon Geekpolis 2013
Production : Anadore

Appel à cosplayers

Nous avons le photographe, nous avons les décors, il ne manque plus que vous ! Afin de développer la section Cosplay, nous recherchons des cosplayers expérimentés pour des photos, des interviews et des articles de qualité. Ecrivez-nous à cosplay@animeland.com pour plus d'informations.

DESSINS DU STUDIO GHIBLI

TOILES DE MAÎTRES

Plusieurs générations de spectateurs, bien au-delà du cercle des amateurs d'animation japonaise, resteront durablement marquées par les œuvres du Studio Ghibli. Une somptueuse exposition s'emploie à leur rendre hommage. Gersende BOLLUT

C'est la fin d'une époque. Par trois fois, en 2014, le Studio Ghibli aura signifié sa volonté, contrainte et forcée, de tourner la page après trente ans de bons et loyaux services. Acte I : le 22 janvier, la sortie salles dans l'Hexagone du *Vent se lève*, le film-testament de Hayao MIYAZAKI, met un point final à la carrière cinématographique d'un cinéaste fraîchement retraité – une démarche que n'exclut pas de suivre son confrère Isao TAKAHATA, dont le dernier film en date, *Le Conte de la princesse Kaguya*, nous parvient sur les écrans fin juin. Acte II : le 9 mars, Toshio SUZUKI, l'emblématique producteur historique du Studio annonce également son retrait du devant de la scène, au profit d'une fonction plus symbolique de *general manager*. Acte III : ce qui n'était qu'une rumeur bruissant avec insistance sur la Toile devient une réalité. Le 3 août, le Studio officialise une importante restructuration, et la suspension jusqu'à nouvel ordre de toute production de long-métrage, conséquence directe de l'échec public cuisant de *Souvenirs de Marnie*. Les récompenses remises coup sur coup, en novembre, à Hayao MIYAZAKI et Toshio SUZUKI (respectivement un Oscar d'honneur pour l'ensemble de son œuvre, et le titre d'Homme de l'année 2014 par la revue *GQ Japon*), sonnent comme la juste reconnaissance d'une profession déjà orpheline de deux figures éminentes de l'animation japonaise. Dans ces conditions, l'exposition « Dessins du Studio Ghibli – Les secrets du *layout* pour comprendre l'animation de TAKAHATA & MIYAZAKI », présentée au Musée Art Ludique jusqu'au 1er mars, fait figure de passage obligé pour tout fan qui se respecte.

DES DOCUMENTS PRÉCIEUX

Inauguré en grande pompe, fin 2013, par une exposition consacrée à l'art de Pixar (180 000 entrées au compteur), à laquelle succèdera une deuxième dédiée aux super-héros Marvel (200 000 entrées), le musée parisien Art Ludique logé au sein de la Cité de la Mode et du Design se targue d'abolir les frontières entre bande dessinée, *manga*, jeu vidéo, cinéma et animation. Une noble ambition à laquelle souscrit pleinement la troisième exposition proposée depuis octobre dernier, en hommage aux œuvres du Studio Ghibli. Intégralement supervisée par Hayao MIYAZAKI et Isao TAKAHATA, celle-ci permet de découvrir, pour la première fois sur le Vieux Continent, quelque 1 300 *layouts*. Ces dessins préparatoires, créés après l'étape du *storyboard* (découpage plus rudimentaire), illustrent avec force détails chaque plan d'un film. Outre le *background* (décor fixe en arrière-plan), et un ou plusieurs personnages dans une position-clé, quantité d'informations sont susceptibles de se superposer, comme des indications de mouvement, de vitesse ou de direction, en vue de renseigner l'équipe d'animateurs chargée de s'appuyer sur ces documents de référence. Au point qu'un *layout* s'apparente à une synthèse du travail du réalisateur, du cadreur, du décorateur et de l'accessoiriste. Et révèle

© Les Instants de Kiné

Trente ans de création mis en perspective

parfois des astuces de réalisation, telle cette scène de *Nausicaä* dans laquelle un troupeau d'*Ômu* se meut grâce à un système d'élastiques tirés afin de simuler son lent déplacement.

UNE INVITATION AU VOYAGE

"*C'est une exposition somptueuse quand on aime le dessin*, nous a confié à juste titre Jean-Jacques Launier, le fondateur du musée, *et passionnante lorsqu'on est attiré par le travail de* MIYAZAKI *et* TAKAHATA, *puisqu'un audioguide (NDLR : avec la voix du journaliste Thomas Hugues) explique de manière très accessible quelles ont été leurs intentions sur tel ou tel* layout, *ce qui permet d'entrer dans le secret de la fabrication.*" Conçu comme une exposition contemporaine dont la scénographie ne s'autorise guère de fantaisie (sinon un tunnel délicieusement mystérieux lorsqu'il s'agit de pénétrer dans l'espace consacré au *Voyage de Chihiro*), l'événement porte l'accent sur des documents classés par ordre chronologique – contrairement à l'exposition Pixar, au parti pris quelque peu déroutant. Du *Tombeau des lucioles* au *Château dans le ciel*, de *Mon voisin Totoro* à *Princesse Mononoké*, en passant par les mythiques séries télévisées *Heidi*, *Conan, le fils du futur* ou la méconnue *Marco*, jusqu'à *Souvenirs de Marnie*, la deuxième réalisation de Hiromasa YONEBAYASHI sortie mi-janvier dans les salles françaises, trente ans de création sont mis en perspective avec d'emblématiques séquences finales projetées sur grand écran. Avec un objectif clairement identifié : appréhender le processus même de la création, à travers des travaux d'une beauté, d'une poésie et d'une précision inouïes. Pour prolonger une visite étourdissante qui nécessite plusieurs heures afin d'être appréciée à sa juste valeur, un copieux catalogue de 500 pages, en vente à la boutique du musée, reprend une large partie des œuvres exposées, au côté de produits dérivés estampillés Ghibli, dont une poignée de belles exclusivités comme des cartes postales et mugs à l'effigie des *layouts*. Lesquels, faut-il le préciser, ne sont bien entendu pas proposés à la vente : "*Le Studio n'est pas dans cette logique puisqu'il s'agit de son patrimoine*", précise avec une pointe de malice M. Launier, qui souligne avant tout le caractère événementiel de l'exposition. "*Une fois terminée, elle repartira au Japon pour ne plus revenir en Europe.*" Voilà qui promet de battre des records de fréquentation. ■

© Les Instantanés de Kiné
Spirited Away © 2001 Nibariki - GNDDTM

DESSINS
DU STUDIO GHIBLI
Les secrets du Layout pour comprendre l'animation
de Takahata & Miyazaki

EXPOSITION
4 OCTOBRE 2014 / 1er MARS 2015
ART LUDIQUE
24 QUAI D'AUSTERLITZ - 75013 PARIS - WWW.ARTLUDIQUE.COM

34, quai d'Austerlitz, Paris 13e
Du lundi au vendredi, de 11 h à 19 h (22 h le mercredi et vendredi)
Samedi et dimanche, de 10 h à 20 h.
Fermé le mardi.
Adultes : 15,50 € / Enfants : 10 €
Remerciements à Renaud Hamard.

AGENDA

Envoyez vos dates d'événements à *agenda@animeland.com*

Le 4 février 2015

LES MOOMINS SUR LA RIVIERA

http://moominsontheriviera.com

Les 7 et 8 février

PARIS MANGA

Avec, en invités : Shigeto KOYAMA (chara-designer pour *Les Nouveaux Héros*), Ryosuke SAKAMOTO et Michiko MAKINO (Force Rouge et Force Rose de *Bioman*), Hiroshi WATARI et Yumiko FURUYA (Sharivan et son assistante de *Sharivan X-OR 2*).

www.parismanga.fr

Du 20 au 22 février

JAPAN TOURS FESTIVAL

Avec Yumiko IGARASHI (*Candy Candy, Georgie*)

www.japantoursfestival.com

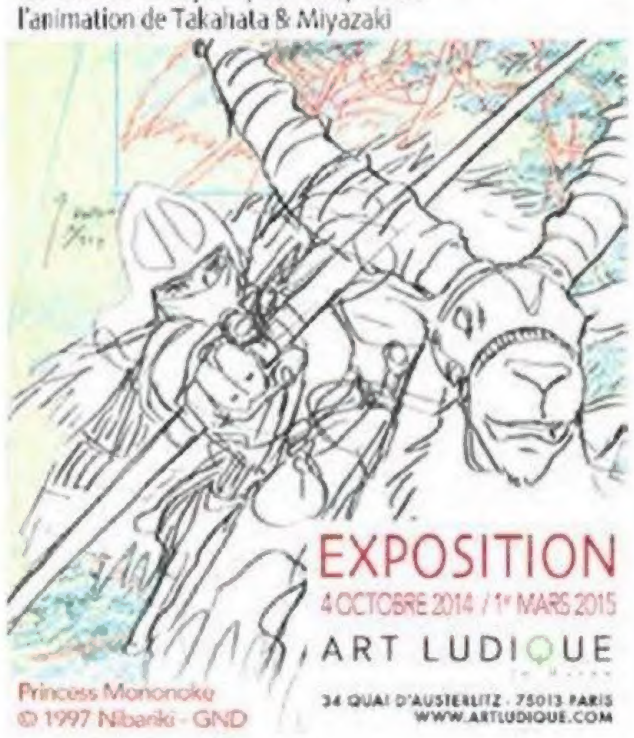
Du 4 octobre au 1er mars 2015

EXPOSITION DESSINS DU STUDIO GHIBLI

Au Musée Art Ludique à Paris (75)

DESSINS DU STUDIO GHIBLI

Les secrets du Layout pour comprendre l'animation de Takahata & Miyazaki



www.artludique.com

Les 7 et 8 mars

KAMIJO WORLD TOUR - 20TH ANNIVERSARY BEST

07/03 (Marseille)
08/03 (Paris)

KAMIJO
WORLD TOUR 2015
20th ANNIVERSARY BEST
A dream tour to celebrate a special Kamijo 20 years career with set list including great songs from
Versailles, LAREINE, NEW SODMY, KAMIJO (solo)
EUROPE
28/02/2015 Moscow, Russia @ Red Club
01/03/2015 Helsinki, Finland @ Gloria
05/03/2015 London, UK @ Garage
06/03/2015 Cologne, Germany @ Werkstatt
07/03/2015 Marseille, France @ Le Poste à Galène
08/03/2015 Paris, France @ le Divan du Monde

Du 6 au 8 mars

JAPAN EXPO SUD 6E VAGUE

Avec : Jinsei KATAOKA et Kazuma KONDO, mais aussi le Joueur du Grenier et Noob.

Japan Expo Sud 6e VAGUE

www.japan-expo-sud.com/fr/

Du 13 au 15 mars

MADE IN ASIA

Bruxelles

En invités : Yoshihiko UMAKOSHI (chara-designer pour *Kill la Kill, One Piece Z, Saint Seiya Omega*), Hiroshi NAGAHAMA (*Mushihi, Samurai Deeper Kyo, Saint Seiya Omega*)

www.madeinasia.be

Du 20 au 23 mars

SALON DU LIVRE

Parc des expositions de Paris porte de Versailles

La littérature brésilienne sera à l'honneur de cette édition 2015.

www.salondulivreparis.com

SALON DU LIVRE PARIS .com

D.R.

NE MANQUEZ PAS LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND

EN VENTE DÈS FIN MARS 2014

19e EDITION

PARIS MANGA
& SCI-FI SHOW

7 & 8 FÉVRIER 2015
PARIS PORTE DE VERSAILLES

Cosplay
Karaoké
Concerts
Boutiques
Jeux vidéo
Projections
Culture Asie
Arts Martiaux
Jeux Musicaux
Espace Coréen

Gratuit - 6 ans

Dédicaces
INVITES JAPONAIS

DESSINATEURS
COMICS, BD

COMÉDIENS
DE DOUBLAGE

SHOWCASES

GAME ONE · KZ TV LA CHAINE DE LA GENERATION MANGA · NOLIFE · SKYROCK skyrock.fm · nickelodeon · J-ONE · Syfy · fnac.com · metronews

Préventes
1 jour : 11,50€ au lieu de 12€
2 jours : 21,50€ au lieu de 22€

FNAC FNAC.COM CARREFOUR FRANCEBILLET
LECLERC CULTURA GEANT TICKETNET AUCHAN...

RENSEIGNEMENTS SUR
WWW.PARISMANGA.FR

coyote · Chasseurs de Monstres · COLLECTOR DISCOUNT · LES ANNEES LASER · FRENCH EYES · AnimeLand · wat www.wat.tv · GEEKMEMOREI LE 1ER SITE DE RENCONTRE 100% GEEK

ATELIERS, CONFÉRENCES, JEUX D'AVENTURES, EXPOS, DÉFILÉS, CONCERTS, PROJECTIONS...

GEEKOPOLIS

la cité des geeks

23 ET 24 MAI 2015 PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES

SCIENCE FICTION

STEAMPUNK

MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

MANGA

TECHNO-SCIENCE

Illustration Aleksi Briclot

RETROUVEZ LE CONTENU DU FESTIVAL SUR GEEKOPOLIS.FR

Laissez vous enfermer dans nos escapes rooms "Spéciales Geekopolis"
Découvrez Kato, la figure la plus reconnaissable du Steampunk
Partagez des moments privilégiés avec nos invités grâce à nos billets spéciaux !

ALekSi

SAISON 3 : GÉNIES DU MAL, EXPLOREZ LE CÔTÉ OBSCUR DES UNIVERS GEEKS

EVASION Toujours + DE TUBES! · LE MAGAZINE geek · ASMODEE · Syfy · intel · NOLIFE · GAME ONE · J-ONE · Animeland.com · 4